개인의선택 ★ 장문) 게임위가 내세운 선정성 논리의 배후 "기사단" 을 알아보자

ㅇㅇ

추천 176 | 비추천 4 | 댓글 123 | 조회수 4024 | 작성일 2022-11-15 22:50:41 | 수정일 2022-11-15 22:53:58

https://arca.live/b/bluearchive/63075163

밑에 요약 있지만 결론이 너무 충격적이라 쭉 읽는 걸 권장한다.

알 사람은 다 알텐데 + 모르는 사람은 아무리 설명해도 믿기 어려운 얘기지만, **여성학**은 원래 **그런 학문**이 아니다.

오늘날 대한민국에서 "페미니즘" 이라 알려진 그것은, **2006~8**년도 사이에 갑작스럽게 이론적인 기반이 세워졌고 -> 2014~2017년에 급부상하면서 -> 2018년에 확고하게 자리잡은 **"자칭 페미니즘"** 때문에 실종되었다. 이게 "자칭" 페미니즘이라고 확실하게 구분할 수 있는 이유는? 얘네는 "여성학" 을 자처하면서, **그 학문의 계보에 완전히 분리**된 애들이다. 젠더이론의 핵심은 젠더라는 개념의 부정이다. 그런데도 젠더라는 개념을 꽉 잡고 젠더폭력을 논하는 건, 본인들이 내세운 명분을 **이름만 빌려서 왜곡**하고 있다는거다. 그게 딱 지금 **수즈미 메모리얼을 부분만 떼와서 왜곡**하는 것과 너무 똑같은 방식이라 소름이 끼칠 정도다. 젠더갈등이라는 개념의 해체가 페미니즘의 목표였는데 젠더갈등을 끊임없이 꺼내든다면, 그 사람이 바로 "반페미" 겠지? 그런데 대한민국은 그런 "반페미" 들이 "자칭 페미니스트" 를 겸하고 있다. 그게 7년 가까이 이루어졌다.

여명숙 (Myeung Sook Yoh)

논문수 5 • 이용수 1,403 • 피인용수 1

소속기관	포항공대	
소속부서	창의IT융합공학과	
주요 연구분야	공학 > 전기/제어계측공학	복합학 > 학제간연구
연구경력	-	

공부에만 빠져 있진 않았다. "제일 안 팔리는 게 철학이잖아. 나처럼 학교 다니면서 앞으로 뭘 하지 고민했던 사람은 없을 거예요." '여자가 직장을 가지려면 한 우물을 파야 한다'는 게 당시 통념이었지만, 그는 틈틈이 로스쿨, 건축 등 "실용적인 진로"를 탐색했다.

철학과 기술의 조합에 꽂힌 건 1993년 즈음이었다. 영화 '토탈리콜'이 계기였다. 기억 이식 기술이 존재하는 미래를 그린 영화다. "가상현실이라는 개념이 너무 섹시하잖아요. 가상성(virtuality)과 현실성(actuality)은 철학의 오랜 주제이기도 하죠." 대학 때부터 가상현실 기술 관련 저널을 찾아 읽고 해당 분야 연구자들과 함께 토론했다. 철학 석사과정 중엔 인지과학 연구회 간사도 맡았다. 국내에 인지과학 학과가 생기기도 전이었다. 미국 스탠퍼드대 언어정보연구소에서 박사후과정을 밟으며 연구를 계속했다.

그는 인문학도에게 이 분야가 얼마나 매력적인지, 왜 공학 분야에 인문학적 접근이 필요한지 거듭 강조했다. "뭘 하건 인간관, 세계관, 가치관에 대한 분석 없이는 멀리 못 갑니다. 특히 인공지능·가상현실 분야는 인간의 욕구, 욕망 등 육체적 부분부터 마음, 정신까지 아우르는 분야로, 철학 연구가 가장 필요한 공학 분야죠."

여 위원장의 첫 직장은 KAIST 전산학과 내 가상현실센터였다. 4년간 문화기술로드맵을 짜다가 서울대학교 융합기술연구원 연구개발본부로 옮겨 융합기술로드맵을 짰다. 2011년 POSTECH으로 가 인문사회학부·창의IT융합공학과 교수가 됐다. "스티브 잡스 같은 인재를 붕어빵처럼 찍어내는 프로젝트"를 맡았다. 2014년 문화체육관광부 산하 게임물관리위원회 위원장으로 임명됐다. 이듬해 '비선실세 국정농단'의 한 주범, 차은택 씨의 뒤를 이어 미래창조과학부 산하 문화창조융합본부 본부장을 겸직했다. 전임자의 운영방식에 여러 번 문제를 제기하고 감사를 요구했다가 "다행히 한 달 반 만에 쫓겨났다." 그는 임기가 끝나는 내년 4월까지 게임위에서 일할 예정이다.

언뜻 탄탄대로를 밟아온 듯하다. 그러나 '여성'에게 탄탄대로란 없다. "대학에서 똑같이 일해도 남자 공학박사만 임용되고 정년트랙 교수가 되고.... 더러운, 그들만의 리그였지." '인문학이 공학 분야에 왜 필요하냐'며 푸대접하는 이들도 있었다. "누가 진로 상담을 원해도 해줄 말이 없어. 난 비정년 트랙만 달렸으니까. 한 번도 정규직인 적 없었지. '늘공(늘 공무원)' '어공(어쩌다 공무원)' 하는데 난 '놀공'이예요. 놀다 보니 공중부양(웃음)."

그러나 "새 세상을 설계해야 할" 게임업계의 인권·젠더 감수성은 점점 퇴보하는 듯하다. 넥슨의 김자연 성우 부당교체 사건에 이어 여성을 노골적으로 상품화한 '서든어택2', 여성 캐릭터의 팬티를 훔쳐보는 VR 게임 플레이 파문 등이 잇따랐다.

"너무 화나는 일이 많아요. '여성혐오에 반대한다' 발언이 왜 다른 게이머와 게임 산업에 대한 공격으로 해석됩니까? (기업은) 그런 사태를 왜 방치합니까? 여성은 인구의 절반이고, 육아·출산이 국가경쟁력인 시대 아닙니까. 여성 인권 회복은 공공의 가치죠. (여성혐오 문제는) 전방위적으로 이슈화할 필요가 있어요. '표현의 자유' 운운하는 건 궁색한 논리일 뿐이죠."

게임 속 캐릭터를 대상으로 언어폭력, 성폭력을 저지르거나 살해하는 경우도 범죄로 보고 제재해야 한다고 했다. "게임은 일탈의 해방구가 아니죠. 새 기술로 새 경험을 할 뿐, 그 뒤엔 사람이 있어요. 캐릭터 폭력·살인은 윤리적으로 책임질 문젭니다. 필요하다면 아예 가상세계에 접근하지 못하게 하는 등 물리적 제재를 가해야죠." 그는 "과거 인간의 기본 덕목이었던 배려, 소통, 존중, 연대가 이제는 능력이 됐다"며 "교육 과정에서부터 타인을 배려·존중하는 가치관을 강조해야 한다. 기업도, 게임 정책도 '윤리적 감수성'을 놓치면 안 된다"고 했다.

특히 대한민국에 이런 **이론적인 기반**을 제시한 학자 중 핵심인물이 **전전임 게임위원장**이자 이른바 **"2D 인권"** 의 주창자로, **<서든어택 2>의 성 상품화**를 비판하면서 정작 <서든어택 2>의 **심의에는 "선정성: 없음"** 을 준 **"자칭 반페미전사"** 여명숙 전전임 게임위원장이라는 사실은 우리가 이 문제의 근본적인 원인을 파헤쳐야 한다는 필요성을 실감케 해준다.

애초에 "자칭 페미니즘" 의 중심에 있던 사람이 "자칭 반페미" 로 나섰다는 것부터 뭔가 이상하지 않나?

접수일자 : 2015-04-30 심의일자 : 2015-05-14

제목	서든어택2(SUDDEN ATTACK2)	신청자	주식회사 넥슨게임즈
		플랫폼/장르	PC/온라인 게임 / FPS[1인칭슈팅]
결정등급	청소년이용불가	등급분류기관	게임물관리위원회
등급결정사유	가상의 근미래를 배경으로 테러범과 대테러부대간의 전쟁을 소재로 한 온라인 FPS게임 * 과도한 폭력 표현 - 사실적인 무기류 표현 및 붉은 색의 선혈 묘사 따라서 게임산업진흥에 관한 법률 제21조 및 등급분류 심의규정 제9조제4호에 따라 '청소년이용불가'로 등급분류 결정함.		
내용정보표시사항	선정성 무, 폭력성 유, 공포 무, 언어의 부적절성 무, 약물 무, 범죄 무, 사행성 무		

> 진행상태내역

번호	결정일	신청서 종류	결정이력 상태
1	2015-05-14	등급분류신청	등급분류결정
2	2016-04-21	내용수정신고	등급유지결정
3	2016-07-07	내용수정신고	등급유지결정
4	2016-07-25	내용수정신고	등급유지결정
5	2016-07-27	내용수정신고	등급유지결정
6	2016-08-04	내용수정신고	등급유지결정
7	2016-08-17	내용수정신고	등급유지결정

<서든어택 2> 심의에 대한 얘길 더 하자면 이때도 "넥슨이 의도적으로 여성 캐릭터를 누락시킨 버전을 심의에 제출했다" 라는 지적이 있었는데, **내용수정신고** 다 해서 등급재분류 판정을 안 받았을 뿐 + 선정성: 없음에서 선정성: 있음으로 바꾸긴 했다, 단지 **등급은 그대로니까 "홈페이지에 게시된 결과도 그대로인 것이다~"** 라고 궤변을 늘어놨던 일이 있었다.

접수일자 : 2016-02-24 심의일자 : 2016-03-10

제목	큐라레: 마법도서관	신청자	(주)스마일게이트 메가포트
		플랫폼/장르	모바일 게임 / 시뮬레이션
결정등급	15세이용가	등급분류기관	게임물관리위원회
등급결정사유	스마트폰 환경에서 진행되는 카드 배틀 및 육성 시뮬레이션 게임 * 간접적이고 제한적인 선정적 표현 - 만화적인 여성 캐릭터의 일부 신체 노출이 제한적으로 표현되어 있음 따라서 게임산업진흥에 관한 법률 제21조 및 등급분류 심의규정 제9조제3호에 따라 '15세이용가'로 등급분류 결정함.		
내용정보표시사항	선정성 유 / 폭력성 무 / 공포 무 / 언어의 부적절성 무 / 약물 무 / 범죄 무 / 사행성 무		

› 진행상태내역

번호	결정일	신청서 종류	결정이력 상태
1	2016-03-10	등급분류신청	등급분류결정
2	2016-04-08	내용수정신고	등급유지결정
3	2016-05-04	내용수정신고	등급유지결정
4	2016-06-08	내용수정신고	등급유지결정
5	2016-07-01	내용수정신고	등급유지결정
6	2016-07-28	내용수정신고	등급재분류결정
7	2016-08-19	내용수정신고	등급유지결정
8	2016-08-30	내용수정신고	등급유지결정
9	2016-09-09	내용수정신고	등급유지결정
10	2016-10-19	내용수정신고	등급재분류결정
11	2016-11-03	내용수정신고	등급유지결정
12	2016-11-16	내용수정신고	등급유지결정
13	2016-12-19	내용수정신고	등급유지결정
14	2017-01-20	내용수정신고	등급유지결정
15	2017-02-15	내용수정신고	등급유지결정
16	2017-02-28	내용수정신고	등급유지결정
17	2017-03-28	내용수정신고	등급유지결정
18	2017-04-05	내용수정신고	등급유지결정
19	2017-04-19	내용수정신고	등급재분류결정
20	2017-04-27	내용수정신고	등급유지결정
21	2017-05-25	내용수정신고	등급유지결정
22	2017-06-22	내용수정신고	등급유지결정
23	2017-06-29	내용수정신고	등급유지결정
24	2017-07-19	내용수정신고	등급재분류결정
25	2017-08-07	내용수정신고	등급유지결정
26	2017-08-09	내용수정신고	등급재분류결정
27	2017-08-17	내용수정신고	등급재분류결정
28	2017-08-28	내용수정신고	등급유지결정
29	2017-09-01	내용수정신고	등급유지결정
30	2017-09-21	내용수정신고	등급유지결정
31	2017-10-11	내용수정신고	등급유지결정
32	2017-10-25	내용수정신고	등급유지결정
33	2017-11-22	내용수정신고	등급유지결정
34	2017-12-28	내용수정신고	등급유지결정
35	2018-01-23	내용수정신고	등급유지결정
36	2018-01-31	내용수정신고	등급유지결정
37	2018-02-08	내용수정신고	등급유지결정
38	2018-02-28	내용수정신고	등급유지결정
39	2018-03-20	내용수정신고	등급유지결정
40	2018-04-18	내용수정신고	등급유지결정
41	2018-04-30	내용수정신고	등급유지결정

그러면 **내용수정신고 41번**이나 꼬박꼬박 했던 <큐라레: 마법도서관>은 도대체 뭔데?
더 웃긴 건 <서든어택 2>에서 문제가 됐던 여성 캐릭터를 그냥 삭제해버리고, 시간 지나자 은근슬쩍 또 다른 여성 캐릭터들을 대거 추가한 당시 넥슨GT와 그걸 적당히 넘어가준 여명숙 위원장 시절의 게임위다. 그리고 그때의 넥슨GT가 오늘날 넥슨게임즈로 합병된 상태이고, 그래서 <블루 아카이브>는 이래나 저래나 여명숙 위원장 시절에 발생한 50억 슈킹 사건(17년 12월 27일), 그렇게 만들어진 GMS 에서 거의 유일하게 사용되는 GMC 로 보고서를 작성하는 (주)굿모니터링(노동부에서 경고한 그곳)과의 수의계약으로 끊임없이 악연에 시달리는 중이다. **도대체 몇 년째 서브컬처 게임은 그렇지 않은 매체에 비해 지속적인 "오더"를 받아 공격당하는가?**

11일 김인선 부산대 여성연구소 교수는 여성경제신문과 통화에서 "영상의 캐릭터 옷차림과 분위기는 직접적이진 않지만, 성행위를 연상시킨다"며 "대사에서 먹는다는 부분도 성욕을 비유적으로 사용하기에 선정적으로 볼 여지가 충분하다"고 지적했다.

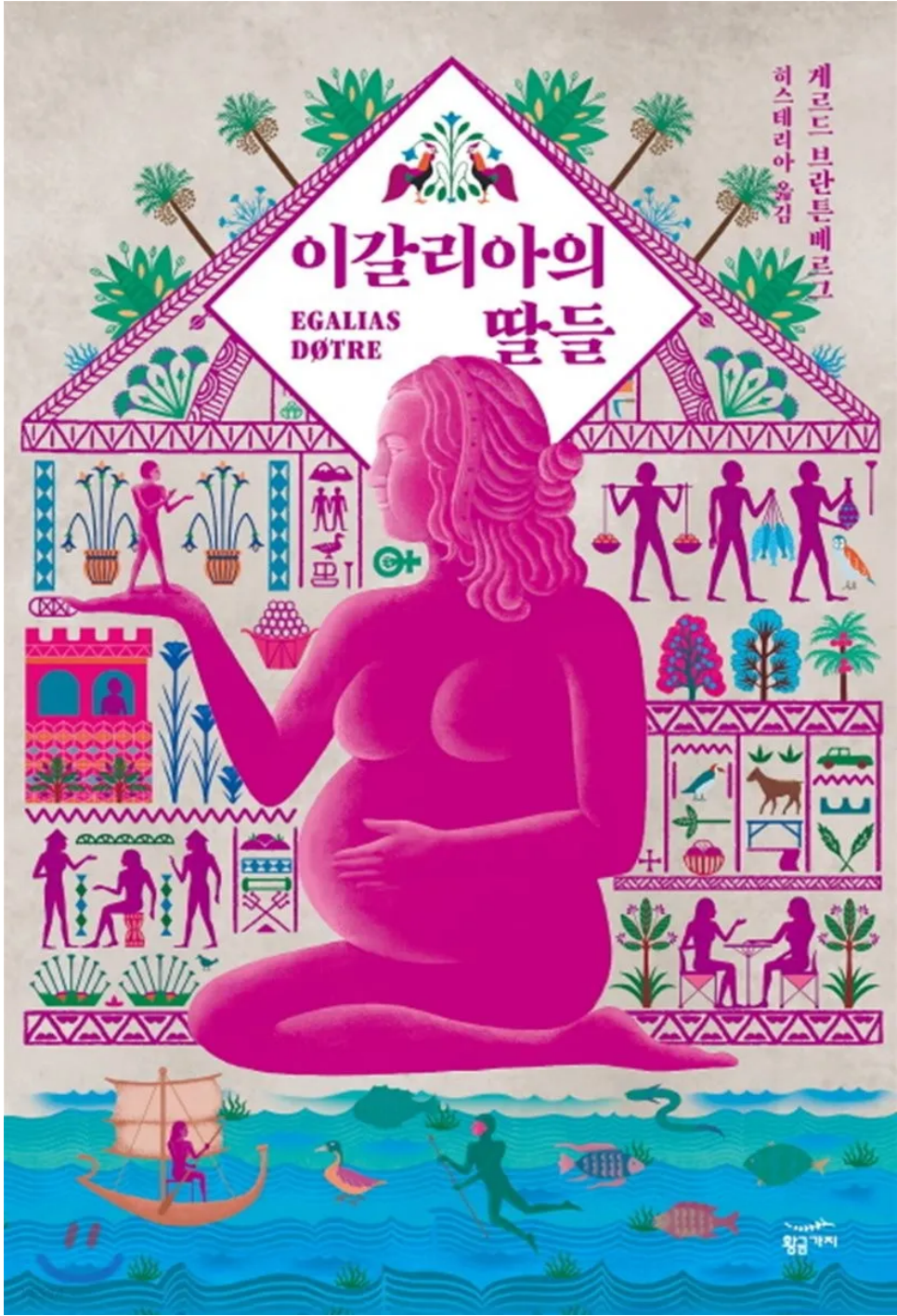
논란이 된 게임은 '블루 아카이브'다. 넥슨게임즈가 제작하고 넥슨코리아가 배급했다. 지난달 27일 게임물관리위원회는 이 게임을 청소년 이용 불가 등급으로 재분류했다. 재분류 조치에 따라 해당 게임이 아예 없어질 위기에 처했고 이용자의 불만이 제기됐다. 이에 게임물관리위원회는 지난 10일 재분류 판정에 대한 기자간담회를 진행했다.

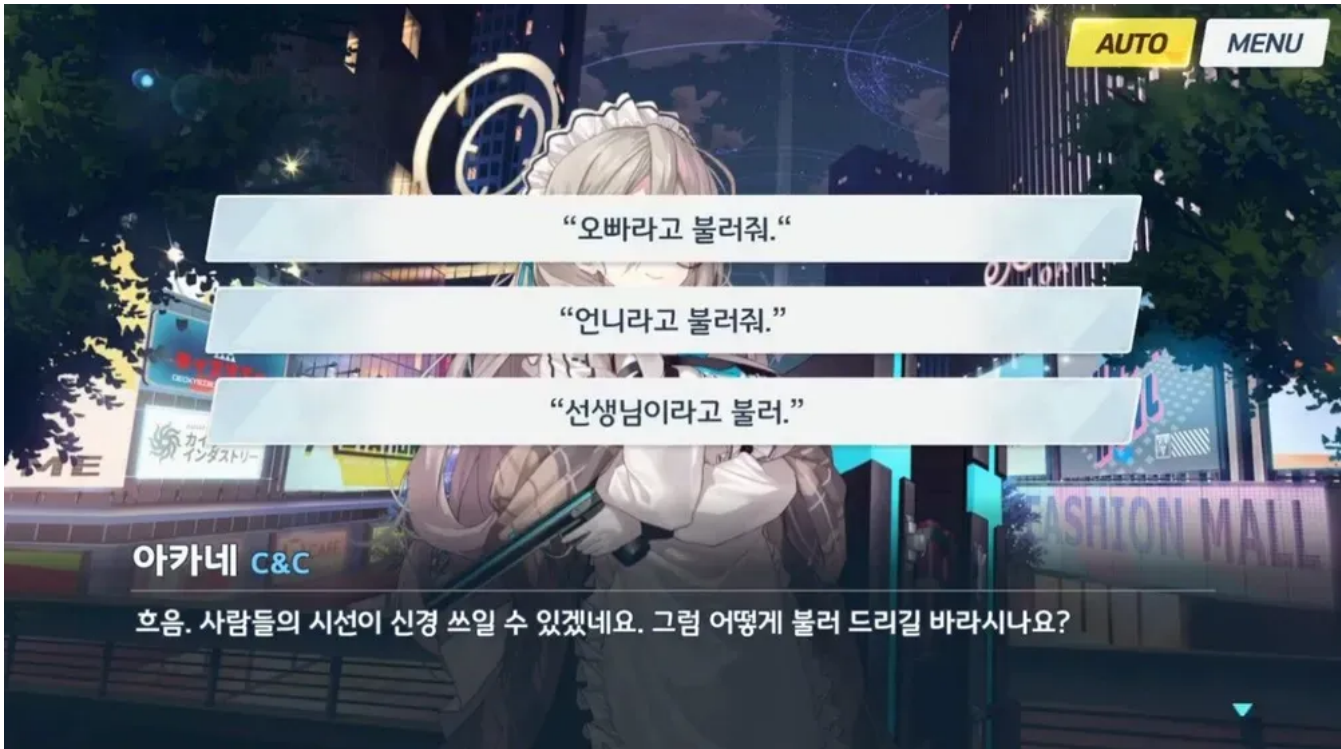
게임물관리위원회는 기자간담회에서 '블루 아카이브'의 등급을 "선정적 노출, 선정적 행위, 성적 연상, 이용자 간 의사 등 여러 가지를 종합적으로 판단해 결정했다"고 밝혔다. 게임에서 암묵적으로 성행위가 묘사됐다는 것이다.

'문어' 영상에서 이즈미는 "느낌 이상하다 축축하고 미끈미끈해서 우에엥", "난 먹는 게 아니라구우", "이대로 당하고 있을 수만은 이대로 문어에게 먹힐 바에는 차라리 그전에 내가 먼저 먹어버리면 될지도"라고 말한다. 게임 설정상 이즈미는 16살에 고등학교 2학년이며, 게임 이용자는 동아리 고문 선생님으로 나와 게임 내내 이즈미는 게임 이용자를 '선생님'이라 부른다.

김 교수는 게임 제작사가 여성 캐릭터의 성적 요소를 부각하는 게 "사회가 여성을 어떻게 바라보느냐는 인식이 반영된 것"이며 "게임 산업에서 남성을 유능하고 능력있게 묘사하는 것과 달리 여성을 성적으로만 바라보는 인식이 강간 문화의 한 형태"라고 말했다.

필자가 가방끈으로 어디가서 자랑할 만큼 돈 버는 것도 아니지만 **"매체산업에서 묘사하는 강간 문화"** 이거 한 마디 때문에 피가 거꾸로 솟는다. **수영복 이즈미의 인연스토리**가 바로 그러한 **"산업에 의해 소외된 존재들의 해방"** 을 다루기 때문이다. 이때의 **"문어"** 는 **게임 설정상** 악덕기업으로 등장하는 **카이저 코퍼레이션**의 상징이고, 1.5주년 여름 이벤트에서 보다 직접적으로 다뤄진다. 솔직히 현상수배 들어가는 화면부터 1주년 PV에서까지 대놓고 보여주는데, 이걸 모른 척 넘어간다고? 현실에서 "문어" 라는 상징이 **문어발 경영**을 뜻한다는 것 조차 부정한다면...

"내가 먼저 먹어버리면 될지도", "나는 먹는 게 아니다" 라는 대사를 그대로 인용하면서, 바로 뒤에 16살이라는 설정과 "선생님" 이라는 말을 덧붙이는 건 이들의 전형적인 수법이다. 이들이 정말 제대로 이 **게임의 설정**을 인용하려 했다면, 하다못해 양주영 시나리오디렉터의 인터뷰 영상만 봤어도 이 게임에서 "16살" 은 16살이 아니고, "선생님" 은 우리가 아는 그 선생님이 아니라는 걸 알 수 밖에 없다. 메인스토리 프롤로그, 1부 대책위원회 1장 4화, 3부 에덴조약 1장 3화에서 확실하게 언급되는 것처럼 **키보토스의 학교는 사실상 지방자치단체**에 가깝고, 그래서 **"학교별 자치구"** 라고 불리며, 선생님이란 **선생(先生)이라는 "삶을 앞서간 사람"** 으로서 쓰이지 우리가 사는 **현실의 사제관계는 이 세계에 존재한 적도 없다.** 아비도스 대책위원회가 처한 문제상황은 **부동산 투기**라는 대한민국의 가장 민감하고 동시대적인 문제이고, 에덴조약은 "미워하기를 멈추자" 라는 구호가 원래 의미로부터 **얼마나 멀어졌는지**를 **우의적**으로 보여준다.

이런 **세계설정**은 다른 것도 아니고 **"자칭 페미니즘"** 의 추종자들이 성경처럼 숭배하는 **<이갈리아의 딸들>**에서도 사용한 방법이고, **신화적** 모티브에 **주제**까지 **동일하다.**

"가부장제" 라는 말은 이갈리아에서 현실의 의미와는 다른 의미로 쓰이는 것으로 등장한다. 그러한 **"아이러니(irony)" 를 통한 현실 문제의 인식**은 수많은 문학 작품이 사용한 것으로, **<난쟁이가 쏘아올린 작은 공>**에서 배경이 되는 동네가 "낙원구 행복동" 이라고 등장하는 것처럼 **창작자의 의도 = 주제**가 분명히 존재하며, 그래서 **예술적**인 가치를 인정받는다. <이갈리아의 딸들>에서 **주인공이 "고래" 를 꿈꾸는 인물**로 등장하는 걸 생각하면 <블루 아카이브>와 **같은 신화**를 모티브로 공유하고 있으며, 그것이 **여신들의 이야기**로 수렴한다는 사실은? 이갈리아가 사회적 우열관계를 두고 **여성-남성의 교체**가 이루어진 것에 그쳤다면, 키보토스는 아예 **처음부터 남성이 존재한 적 없는 세계**로도 해석될 만큼, <이갈리아의 딸들>이 그려낸 세계보다 더욱 급진적이라고 하면 모를까 덜한 세계는 결코 아니다.

이때 세계에서 **"그래도 인간 남성이 한 명은 존재한다"** 또는 **"유일한 인간 어른마저 여성이다"** 를 결정짓는 것은 **플레이어 개인의 선택**에 따른다.

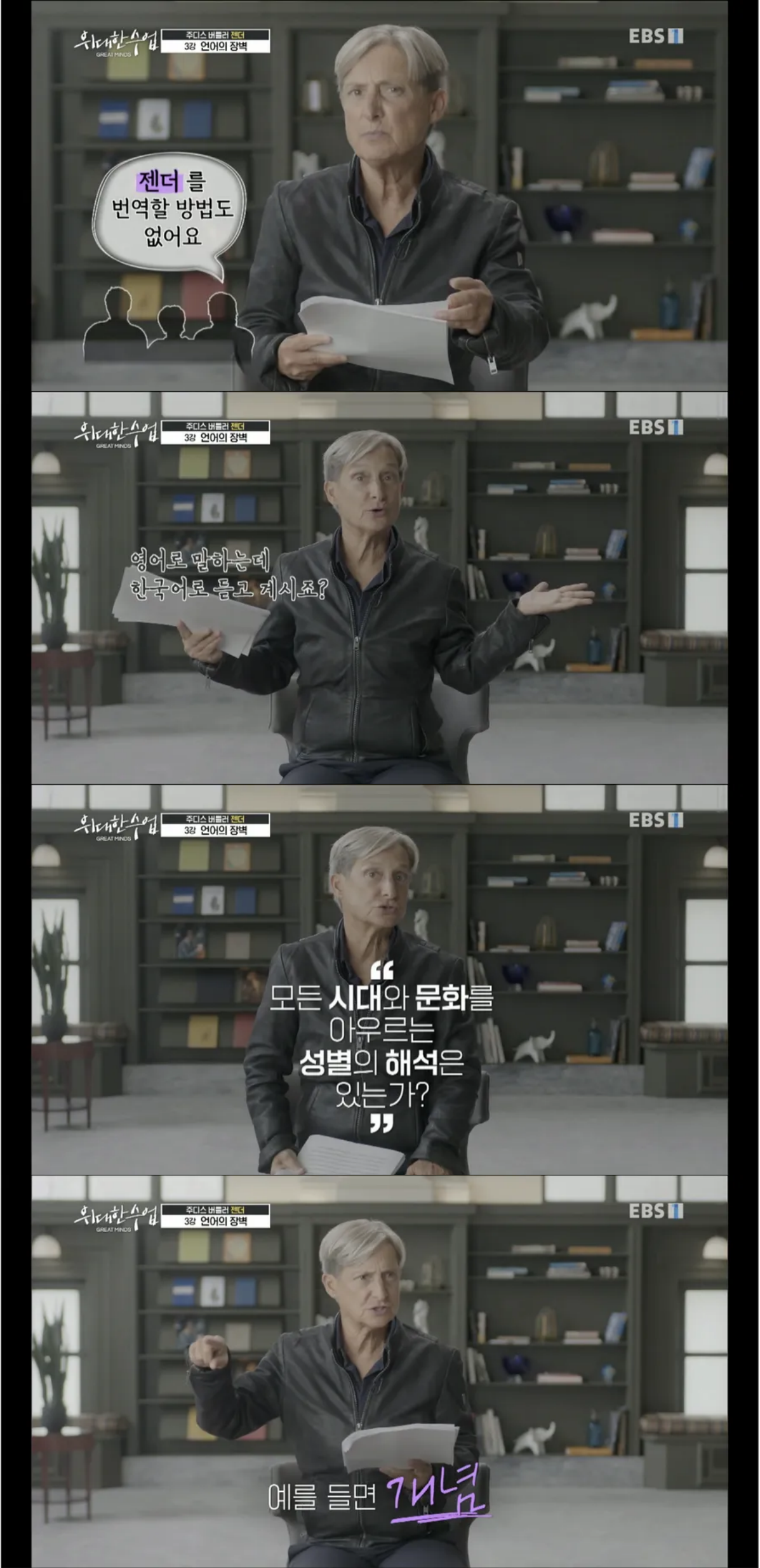
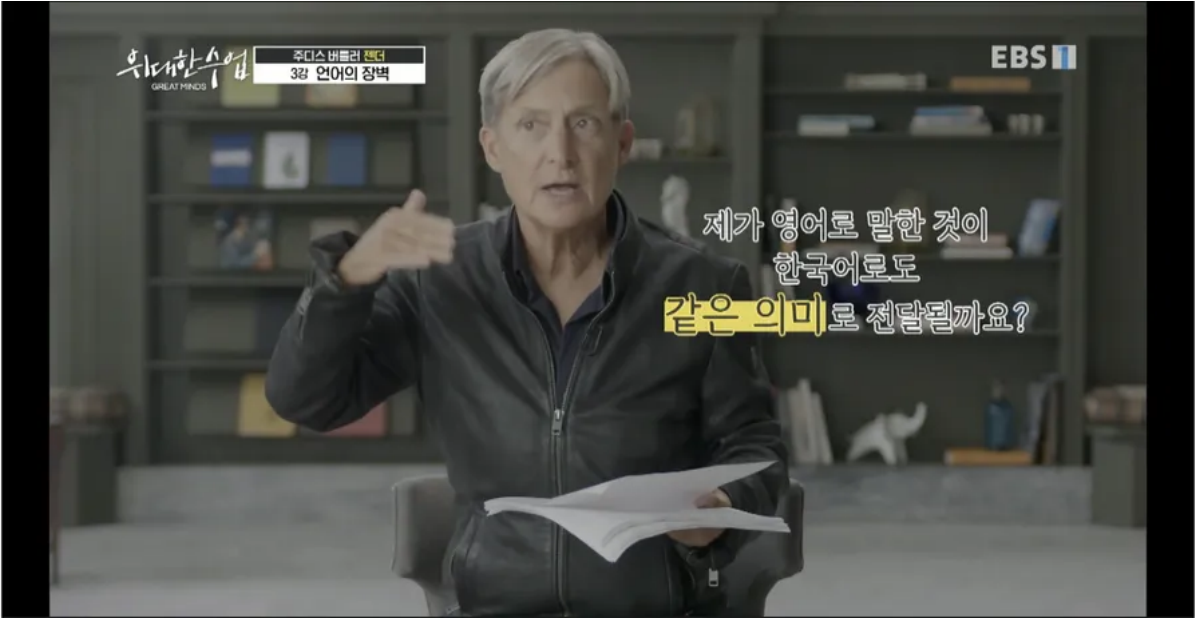
1977년 노르웨이서 출판된 **소설** <이갈리아의 딸들>보다 **2021**년의 **게임** <블루 아카이브>가 더 나아갔다고 해석하는 이유가 이것이다. 단순해보이지만, 이렇게 **가상세계와 현실세계 사이**의 존재로 "플레이어"에게 **두 세계의 관계를 스스로 선택할 수 있게** 해준 것은 오직 **상호작용**이 가능한 **게임이라는 매체**에서만 가능하다.

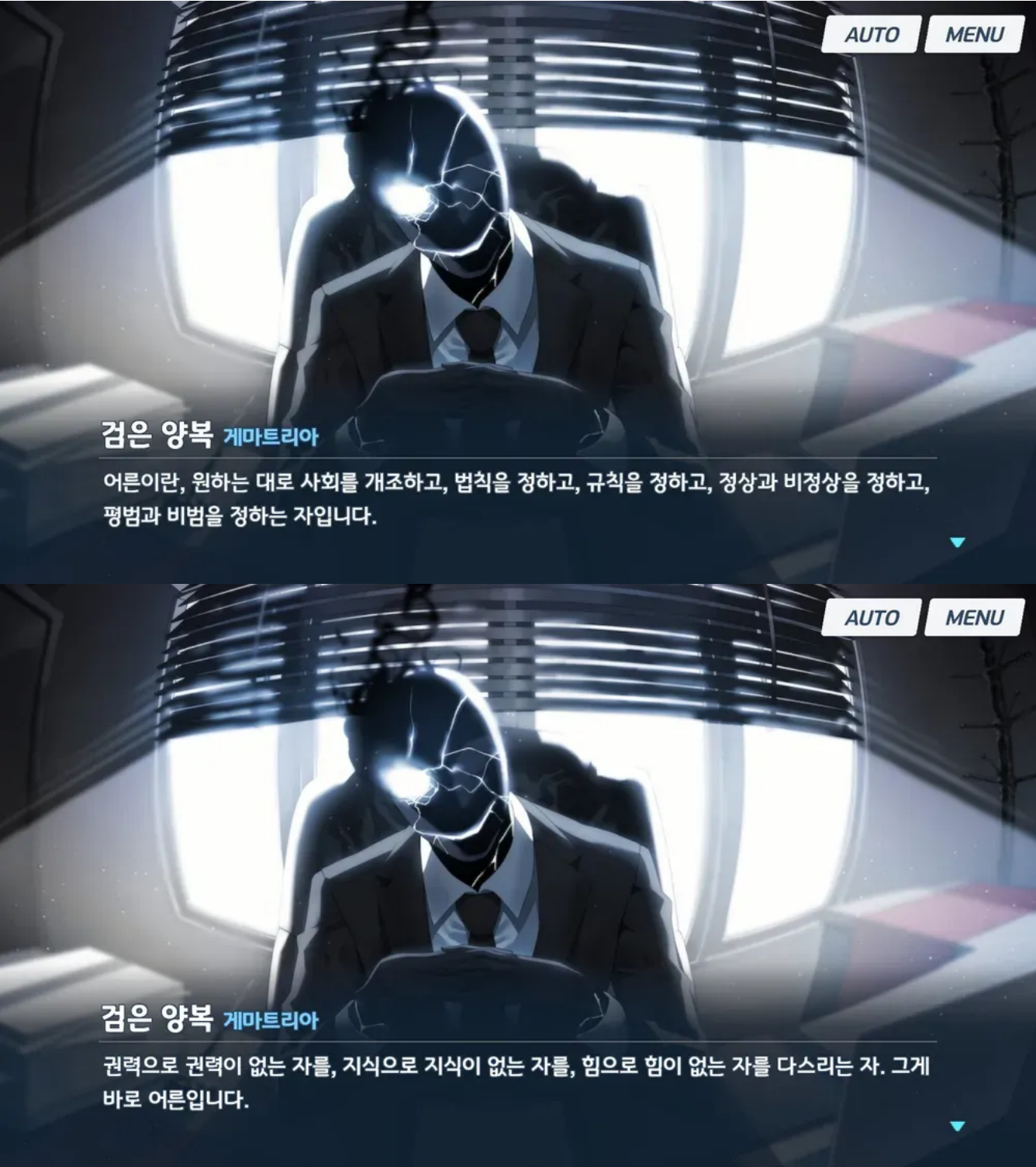
그러나 **"게임뇌 이론"** 과 **"자칭 페미니즘"** 으로부터 한 차례 사회적인 갈등을 겪고 지나간 일본처럼, 대한민국 또한 **"가상-현실" 의 문제에서 "자칭 페미니즘"** 을 삽입함으로써 **학부모 집단의 표**를 얻어낸 이들 때문에 **문화지체** 현상을 경험하고 있다. 그래서 정작 현실의 여성들, 그중에서도 **미성년 여성들**의 목소리는 듣지 않으면서 **기성세대의 권위만으로 "미성년 여성을 성 상품화한다"** 라고 지적하는 것이다. 왜냐하면 "자칭 페미니즘" 은 **여성을 위한 것**이 아니라 **특정 집단의 이익**을 위해 "그럴싸하게 꾸며낸" 것이기 때문이다.

> 김 교수는 등급 분류 논란에 대해 넥슨의 책임이 일차적이다고 지적했다. 게임물관리위원회 조치를 바로 수긍한 부분에서 넥슨은 문어 영상이 문제가 될 것을 알고 있었음을 유추할 수 있다는 것이다. 그는 "청소년 대상으로 게임 사업하는 넥슨이 돈벌이에만 집중한 것"이라며 게임 등급을 게임물관리위원회가 아닌 자체등급 사업자가 결정하는 "자체등급분류제도 맹점을 악용했다"고 덧붙였다.
>
> 지난달 4일 김용하 넥슨 총괄 PD는 "게임물관리위원회로부터 게임의 리소스를 수정하거나 연령 등급을 올리라는 권고를 받았다"며 '블루 아카이브'를 틴 버전과 청소년 이용 불가 버전으로 나눠 서비스를 진행하겠다고 밝힌 바 있다.
>
> 넥슨 관계자는 11일에 "15세 이용가 등급을 받아서 서비스 진행한 것"이라며 그 외에는 전할 말이 없다며 논란에 대해 침묵했다.
>
> **메갈리아 옹호 성우 교체 전적**
> **과거 성 상품화 횡보 보인 넥슨**
>
> 넥슨은 2016년 페미니즘 커뮤니티인 메갈리아를 옹호했다는 이유로 김자연 성우를 교체했었다. 김 성우는 자신의 트위터에 "여자는 왕자가 필요하지 않다(GIRLS Do Not Need A PRINCE)"란 글귀가 적힌 티셔츠 사진을 올렸다. 이 티셔츠는 메갈리아가 페이스북의 계정 삭제 조치에 대응으로 법정 소송을 하기 위한 모금 마련으로 제작한 것이다.
>
> 김 성우의 트위터가 논란되자 넥슨은 하루 만에 다른 성우로 교체하겠다는 공지를 올렸다. 이에 '메갈리아' 외 페미니즘 커뮤니티인 '워마드' 등이 성남시 판교에 위치한 넥슨 본사 앞에서 시위를 진행했다.
>
> 이 밖에도 2016년 넥슨은 성 상품화 지적을 받기도 했다. 여성 단체는 넥슨에서 배급한 게임인 '클로저스'에서 13세 캐릭터를 성 상품화했다며, 이들을 향한 피켓 시위를 진행했다.

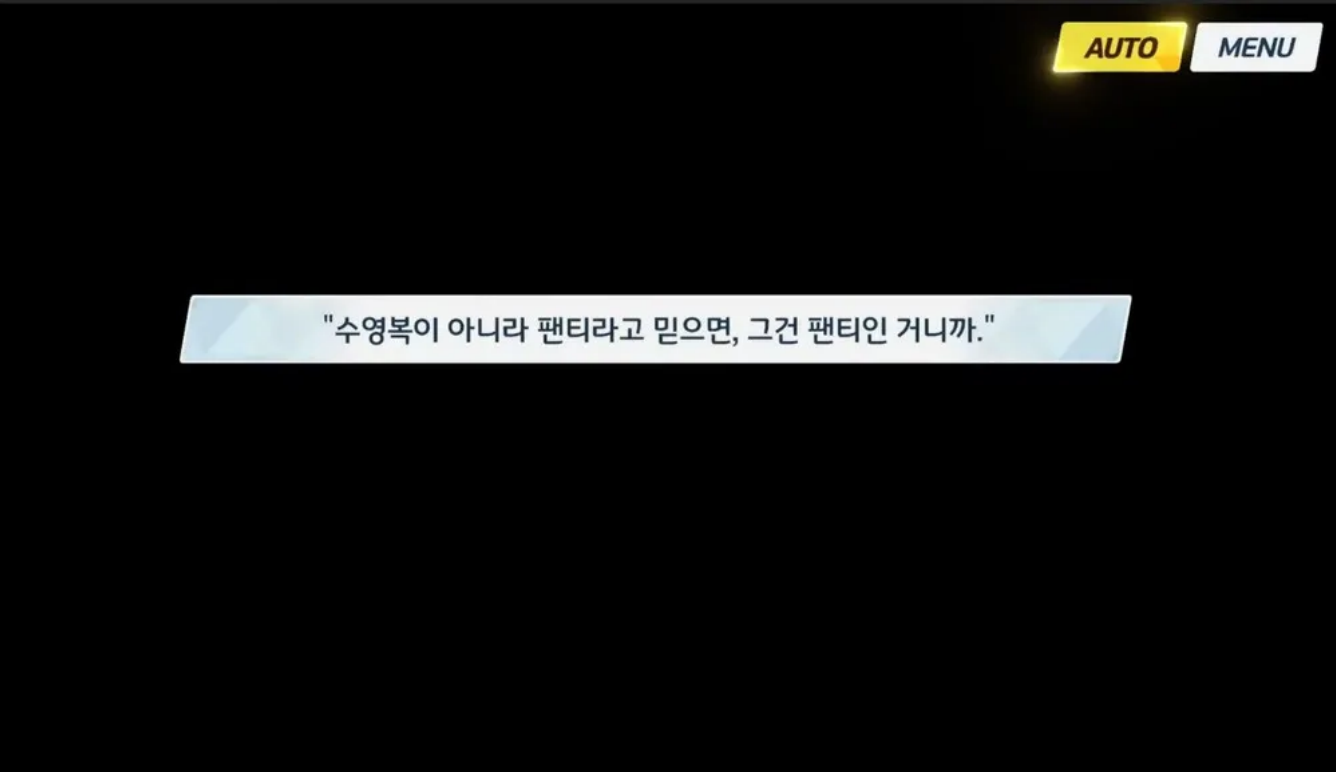
"여자는 왕자가 필요하지 않다" 라는 글귀를 기억해보자.

특정 집단의 이익을 위해, 대한민국은 다시는 이 글귀를 원래의 의미대로 읽을 수 없게 되었다. **"페미니즘"** 이라는 용어를 **"워마드" 에서 가로챘기 때문에,** 정작 페미니즘의 원래 의미를 탐구하는 이들은 대한민국에서 페미니즘이라는 **용어를 일방적으로 빼앗겨야**만 했다. <이갈리아의 딸들>을 숭배하면서 정작 그 작품의 주제는 **"성별의 문제는 사실 구조의 문제다. 개인은 구조로부터 탈출해야 한다"** 라는 것임을 망각한

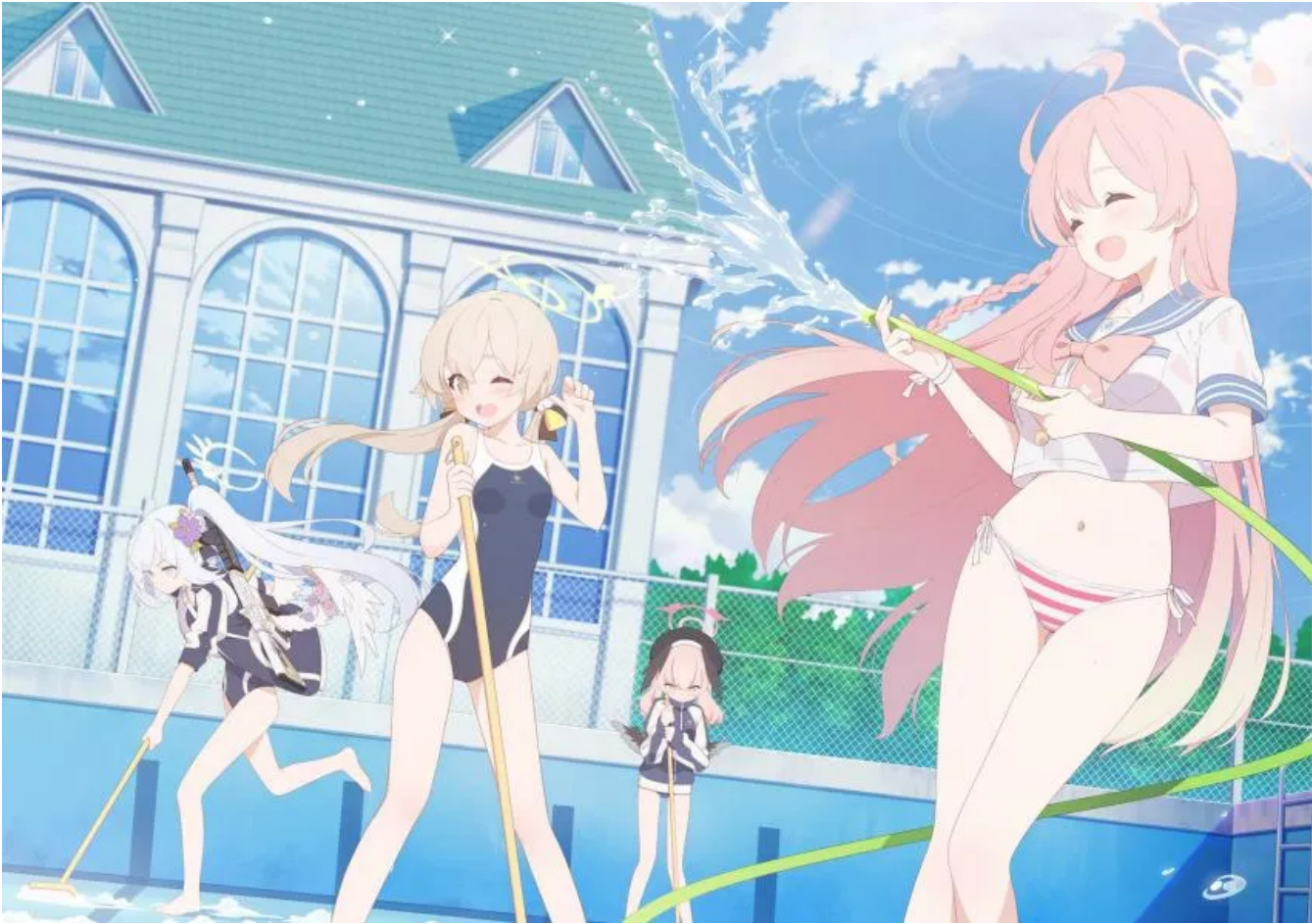
것처럼, 이들은 **젠더갈등**을 말하면서 **젠더이론**의 가장 중심에 있는 학자인 **주디스 버틀러**를 소아성애자라 고 비난하고, 젠더이론의 목적은 **"젠더라는 개념의 해체"** 라는 것임을 본인이 직접 나와서 설명해줘도 무시 한다.

왜냐하면 원래 페미니즘은 이러한 **언어의 반복으로 내면화된 관습을 벗어나기 위한 노력**이 본질이기 때문이다.

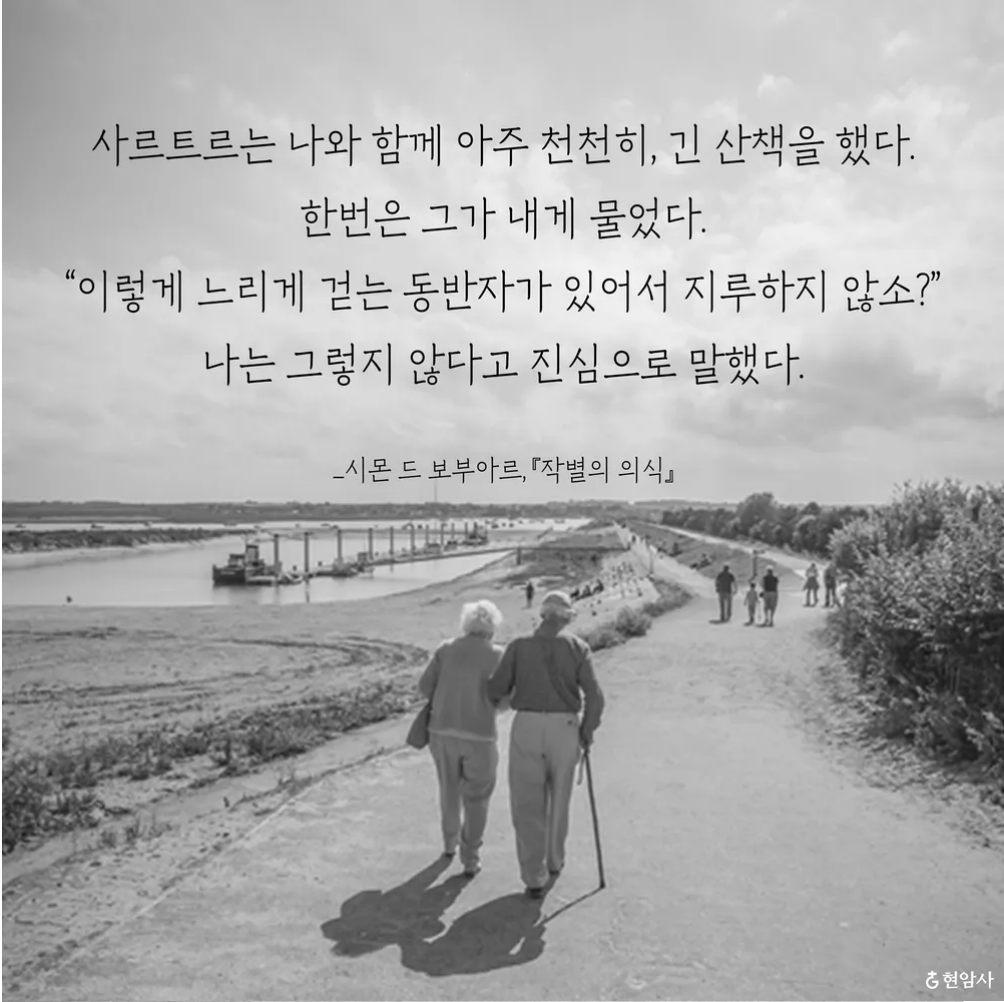
메인스토리 1부 대책위원회 1장 11화, 3부 에덴조약 1장 7화에서 인용되는 **니체의 <선악의 저편>**은, 서문에서부터 "만약, 진리가 여성이라면 모든 학문은 **독단적**이다" 라고 말한다. **라틴어**는 여성형 명사/남성형 명사를 구분하는데, **"진리" 라는 말은 여성형 명사**거든. 그런데 언어에 성별을 부여하는 것은 **문자를 읽고 쓸 줄 아는 사람들**이었겠지? 그래서 **교육으로부터 여성이 배제된 시기에 만들어진 모든 개념은 남성중심적**이라는게 모든 페미니즘의 분파들이 공유하는 기본 전제다. 여기에 그러한 남성조차 **특정한 남성들에 편향되어 있었다**는 관점을 제시하면서 "성매매로 성욕을 해소할 수 있다면 왜 성매매가 합법화된 국가에서도 강간이 여전히 일어나는가" 등의 주제를 다루다가,

"어른들" 에게 도달하는 데에 성공한다.

"법칙", "규칙", "정상", "평범" 이라는 **"개념" 들은 오직 언어로만** 표현될 수 있다. "정의" 에게 **물질적인 형상**이 존재하는가? 이런 개념들은 게임위가 좋아하는 표현처럼 **"부존재"** 하고, 플라톤이 말한 **동굴의 비유**처럼 원관념-보조관념에서 보조관념에 해당하는 **"복제"** 일 뿐이다.

"어른들" 의 권력은 이러한 **"비실재", "시뮬라크르"** 를 통해 작동한다.
<블루 아카이브>에게 청소년이용불가 등급이 부여되어서는 안될 이유는? 작품의 **창작의도**부터 **청소년들**이 어른들의 권력에 **함부로 휘둘리지 않는 법**을 생각해볼 수 있도록 만들었으니까.

수영복과 팬티의 구분은 어떻게 가능할까?

수영복, 팬티는 둘 다 **"수영복", "팬티" 라는 이름**에 불과하다. 이름에는 의미가 있으나 **물리적인 실체**는 없으므로, **수영복과 팬티는 구분할 수 없다.** 둘을 구분하려면 "수영복" 이라는 **개념**을 수영복에 대응하게 **"만들어야"** 하고 "팬티" 또한 **"만들어야"** 한다. 이것을 **"믿음"** 이라 부른다.

그래서 물리적인 실체를 가진 존재는, 그러한 실체를 갖지 못하는 개념을 **만들어서 "믿는다".** 그럼으로써 존재는 **자기자신을 믿을 수 있고, "선택할 수 있는 나"** 로써 세상에 등장한다.
조금만 생각해봐도 **"나" 를 "나" 로 만들어주는 것**은 **"나 자신"** 이어야 하며, 이것을 우리는 **개인의 선택**이라고 부른다. 우리가 총대진 없이도 **"우리"** 라고 부를 수 있는 것처럼 **존재의 정체성은 "행동" 으로 결정**된다. 이것이 페미니즘에서 말하는 **"여성은 태어나는 것이 아니라 만들어진다"** 라는 문구의 진정한 의미이며, 이렇게 자신의 **의지와 무관하게 부여된 관습**을 부수고 **자신만의 삶**을 살아가는 것이 **시뮬라크르를 부수고 실존하는 것이다.** 그렇게 모든 존재는 자신에게 부여된 관습으로부터 **벗어나길** 꿈꾸고, 그렇게 **꿈꾸는 존재들**이 모였을 때 비로소 **"벗어나려는 우리들" = "세상이 속옷이라고 정해준 옷을 수영복으로 입어 산책하려는 우리들"** 로 거듭나게 된다.

그래서 우리는 **어른들이 정해준 의미**들 중에서도 가장 은밀하고 철저하게 정해진 **성(性)적 관습의 전복**으로부터 **카타르시스**를 느낄 수 있다.
모든 인간은 **아이들이었던 시절 어른들에게 억압된 내면**이 있다. 그렇게 **내면화된 관습**을 반복하면서 아이들은 **새로운 의미**를 만들거나 선택하기보다, 어른들처럼 **주어진 의미**대로 살아가는 것에 익숙해진다. 그래서 아이들과 어른들의 **경계**에 있는 **"여고생"** 에게 **남성이건 여성이건 한때 아이들로 살았다면 누구든지**

그리움, 아름다움, 동경, 사랑을 느끼는 것이다. **지금 우리가 사는 세상**은 너무나 오랫동안 **미성년 여성**을 억압해왔고, **가장 오랫동안 + 가장 강하게** 억압된 이들이 **미성년 여성**이었으니까.

부부이자 동지였던 사르트르와 보부아르. 사르트르는 기성 권력과 제도에 저항해 노벨상 수상을 거부했고, 보부아르는 〈제2의 성〉이라는 책으로 남성 중심 사회를 비판했다.

그래서, 적어도 **문화예술계 및 창작자들**에게 있어서 **페미니즘**이란 **실존주의의 스탠드얼론 DLC**이다.

앞서 말한 **니체**가 그랬던 것처럼 **사르트르, 하이데거** 등 20세기 **실존주의 철학자**들과 활발하게 교류한 **"페미니즘의 창시자" 시몬 드 보부아르**가 여기서 등장하신다. **"노벨상ㅈ까"** 를 할 수 있었다는 사실에서 이 분이 어떤 성격이었는지 짐작할 수 있겠지? 물론 이런 학자들이 전부 절대적인 선인이라고 할 수도 없지만, 20세기의 학자들을 실패자이기 때문에 모두 무시한다면 21세기로 이어질 수 없다. 나무위키처럼 20세기 철학 대부분에 적대적인 관점을 견지하는 사람들이 대한민국에 보편적인 이유는, 그만큼 이들이 우스꽝스러울 정도로 실패했기 때문이다. 그러나 이들은 실패자이기 때문에 오히려 이들의 실패로부터 낱낱이 배워야 **21세기에 새로운 관점**을 세울 수 있다.

그리고 니체가 그랬던 것처럼, **실존주의**는 아주 쉽게 **권력을 가진 어른들에 의해 왜곡**될 수 있지만, **아이러니**하게도 그러한 **권력을 가진 어른들을 비판하는 것**에 핵심이 있다.

포스트모더니즘의 실패 이후에도 실존주의가 **휴머니즘**이란 이름으로, **"인류"** 가 아니라 **"인간" 이라는 개개인**을 추구하는 이름으로 남게 된 것이 그 이유이다. 오늘날 **인류 보편의 원칙**을 무시하는 사람들은 **종교**인들과 **정치**인들밖에 없다. 이것이 오늘날 대한민국의 "자칭 페미니즘" 이라는 **정치-종교**가 탄생하여 보급된 배경에 **개신교계 언론과 공권력**이 있는 이유이다. 갑작스러운 비약 아니냐고?

1. 사업목적

모니터링단 사업 경과								
연도	2015	2016	2017		2018	2019	2020	2021
			본예산	추경				
수탁사업자	부산 YWCA	㈜굿모니터링					㈜메타넷 엠플랫폼	㈜리서치앤리서치
요원 수(명)	40	15	30	70	100	200	200	200
요원 자격	경력단절여성・장애인							
모니터링 건 수	17,736	8,190	37,258		49,064	96,752	97,695	96,791

가. 자체등급분류 게임물에 대한 모니터링으로 시장 건전화 유도

나. 경력단절여성 · 장애인 등으로 구성된 시민 모니터링단 운영으로 게임물 사후관리 성공사례 도출 및 일자리 창출 기여

Google
© 2022 Google

3층 임대
사무실 35평

굿모니터링(주)
평점 또는 리뷰 없음
소프트웨어 회사

(주)굿모니터링이 있기 전, **부산 YWCA**가 있었고, **순복음열방교회**가 있었던 것이 우연이라고 생각하는가?

대한민국에서 호주제 폐지에 가장 반대하고, 교과서에서 피임구에 대해 가르치는 것을 가장 반대하고, **셧다운제**를 강력하게 주장한 것이 어떤 집단이었는가?

기독일보

"조기성교육, 소아성애 필연적… 수많은 피해자 양산"

주디스 버틀러도 발터 벤야민을 계승해서 논의했고, 테오도르 아도르노는 성적인 금기(동성애, 매춘, 소아성애 등) 폐지를 주장하고, 소아성애의...

2주 전

크리스천투데이

[민성길 칼럼] 주디스 버틀러의 젠더이론 비판

최근 EBS에서 젠더이론의 철학자 주디스 버틀러를 소개한다하여 사회적으로 물의가 빚어지고 있다. 그녀는 레스비언이자 페미니스트이며,...

2021. 9. 28.

대한민국 **계신교계 언론**만큼 대한민국의 **"래디컬 페미니스트"** 들과 입장을 같이하는 이들이 없다.

왜냐하면 이들에게 있어 "주체적인 여성", "성적 금기의 해방", "조기성교육" 등의 주제만큼 **반사회적인 동향**이 없기 때문이다. "자칭 페미니즘" 에서 그렇게나 **젠더**를 논하고 **퀴어**를 논하는 주제에, 오히려 **젠더 개념을 공고히** 하고 퀴어는 **남성 동성애자를 관음하는 것**만 인정하는 이유가 있다. "관음하기" 라는 행위는 "관음하는 **대상**" / "관음하는 **나**" 라는 **구분**을 강하게 만드는 행위이므로, 오히려 반反퀴어적이다. 여성을 강간하는 것이 반反여성적인 것처럼 말이다. 또한 이러한 과정에 필연적으로 반反남성적인 프레임이 동원된다는 것은 국방의 의무를 수행한 남성이라면 누구나 실감할 것이다.

이러한 관점에서 생각해보면 **해연갤**에서 여성의 욕망을 주장하면서 **욕망하는 여성상은 부정**하는 것, 그럼에도 **남성은 동성애에 한해서 관음**하는 것을 이해할 수 있다.

대한민국 개신교계에선 누구보다 강하게 동성애를 반대한다고? 맞다. 하지만 **동성애를 관음하는 것은 동성애자가 되는 것과 정반대**의 맥락에서 작동한다. **"남성 동성애자를 관음하는 여성"** 들이 누구보다 적극적으로 **"아웃팅"** 에 나선다는 사실을 알고 있는가? 남성이 남성 동성애자를 고발하는 것은 "너는 그걸 어떻게 아느냐" -> "너도 동성애자라서 아는 것 아니냐" 라는 한계가 있다. 때문에 **남성 동성애자를 억누르려면 여성과의 "연대" 가 필수적이다.** 주디스 버틀러의 **젠더이론**이 내리는 결론은 "남성도 여성도 자신에게 부여되는 **젠더로부터 해방되려면 연대해야 한다"** 였다. 그리고 알다시피, 버틀러의 젠더이론은 적어도 **20년 전에 실패**했고, 그것이 가장 추악한 형태로 **"미러링"** 되는 것이다.

심지어 주디스 버틀러가 도킨스, 센델 급의 **"원로"** 라는 걸 감안하면 **1977년** 노르웨이의 <이갈리아의 딸들>에서 던진 주제인 **"남성과 여성은 성역할을 넘어서 "연대" 해야 한다"** 라는 주제가 아주 보기좋게 **실패** 했음을 이해할 수 있다.

68혁명이 우리에게 남기고 간 것들은 68혁명에 대한 **비판**조차 **기성세대의 목소리에 빼앗겨버린** 우리들의 비참한 현실을 비춘다. 이제 **68혁명의 실패**를 진지하게 말할 "자격이 있는" 사람들은 **검열에 심취해버린 스윗한 그 세대의 어른들** 뿐이다. 더욱 비참한 것은, 이들이 본인들의 **권력**을 끌어안기 위해 끊임없이 **꼬리를 잘라가며 "문화적 마르크스주의가 소아성애자를 양산한다"** 라는 **결론을 위한 결론**을 주입한다는 것이다. 본인들이 그 마르크스주의에 기반해서 권력을 얻은 소아성애자임을 감추는 법은? 그런 **진실을 섞은 거짓**을 풀면 된다. 그래서 대한민국의 **"먹사"** 들 중에 그렇게 소아성애자가 우르르 쏟아지는 것이고, **"섹스를 알려주겠다"** 처럼 정치인들 중에서도 그렇게 소아성애자가 우르르 쏟아지는 것이고, **차별금지법을 주장**하는 사람들이 뒤로는 **차별금지법을 반대**하는 사람들과 **연대**함으로써 **"교착 상태"** 를 최대한 유지하려는거다. 그럴수록 본인들이 **현실에서 저지르는 성범죄**를 숨길 수 있으니까.

그리고 솔직히 말해서, **마르크스 안 배우고 마르크스를 깔 수 있나?** 이 사람을 건너뛰면 20세기 자체를 배울 수가 없다. 마르크스 이후의 학자들이 **마르크스의 실패를 배웠기 때문에 마르크스주의에서 벗어날 수 있었는데,** 여전히 마르크스주의의 환상에 빠진 그 세대의 어른들은? 마르크스주의에 대한 **비난**을 세워두면, 그들은 마르크스주의에 기반하여 비난에 **"맞서는 정의로운 어른들"** 이라는 정체성을 존속시킬 수 있다. 이것이 대한민국을 포함한 전 세계의 **"정체성 정치" 가 전체주의**로 빠지는 이유이다. 젠더이론이 젠더라는 구분을 없애기 위해 주창되었고, **젠더이론의 실패**는 젠더이론을 주창하는 것부터 **일종의 젠더를 형성**하기 때문이었다. 그런데 젠더이론을 끄집어내서 일종의 정체성을 형성한 채로 **"우리가 정의다"** 라고 주장한다면? 그것은 실패의 역사를 반복하는 일이고, 그러한 반복으로부터 이익을 보는 누군가가 있기 때문에 반복된다. 이러한 반복은 철저히 **은폐**되며, 여성들이 **교육으로부터 배제**된 20세기의 방법을 그대로 반복하듯, 본인들의 주장은 **이미 실패한 것**을 더 어설프게 누덕누덕 기워낸 것이라, **논리적으로 근거가 없다**는 걸 **배울 수 없도록 "금기" 로 지정한다. 그때부터 검열이 시작되며 새로움이 사라진다.**

극과 극은 통한다? **아니다.** 둘이 나뉘어져 있는데 비교해보니까 같더라, 이게 아니라 **"원래부터 나뉘어지지도 않았다"** 라고 봐야한다.

주디스 버틀러가 젠더이론을 주창한 지 벌써 **20년**이 넘어가고, 버틀러 교수 본인도 취재진에게 "왜 **아직도** 내게 질문하는가?" 라고 안타까워 하는 것처럼, **70~80년대의 어른들은 그 자리에 눌러앉아 나아가기를 관두었다.** 대한민국 또한 마찬가지이다. 그때 **그 시절의 언어**가 아직도 통하고, 오히려 **새로운 것처럼** 꾸미고 나타나는 것은 마치 **"메타버스"** 처럼 이미 **오래 전 논의가 끝난** 이론을 끌어와 마치 새로운 것처럼 **"MZ하게"** 전시하고, 그것으로 편하게 앉아서 놀고 먹으려는 **어른들**이 있지 않던가?

"교착 상태" 를 풀려는 시도를 **이런 어른들**이 누구보다 앞장서서 찍어누른다는 것은, **알파세대 여성들**에게 **586세대 여성**들이 가하는 구조적 폭력으로 이루어진다. 그래야만 **586세대 남성**들이 "섹스를 알려주겠다" 하는 구조를 유지할 수 있기 때문이며, 그래야만 본인들의 가진 **권위**가 유지되고 **권**

력이 유지되기 때문이다. **MZ세대의 남성들**을 잠재적 성범죄자로 만드는 논리가 놀라울 정도로 **벤야민, 아도르노, 사르트르, 니체**를 향해 "유대인 우월주의자", "반유대주의자", "소아성애자", "도착증환자" 처럼 **비사회인으로 타자화** 하는 논리를 닮은 것도 마찬가지이다.

기독일보

"조기성교육, 소아성애 필연적… 수많은 피해자 양산"

주디스 버틀러도 발터 벤야민을 계승해서 논의했고, 테오도르 아도르노는 성적인 금기(동성애, 매춘, 소아성애 등) 폐지를 주장하고, 소아성애의...

2주 전

크리스천투데이

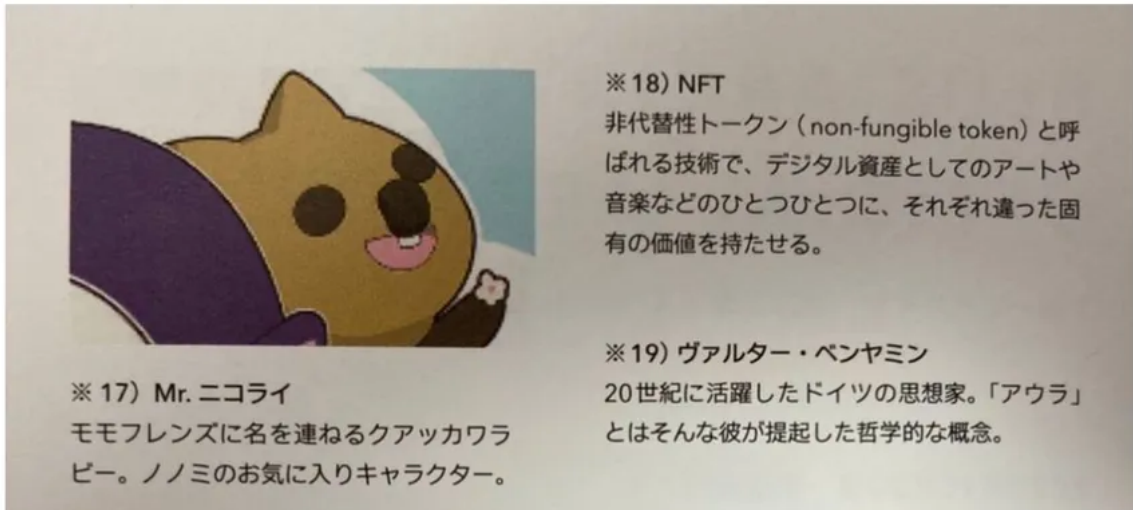
[민성길 칼럼] 주디스 버틀러의 젠더이론 비판

최근 EBS에서 젠더이론의 철학자 주디스 버틀러를 소개한다하여 사회적으로 물의가 빚어지고 있다. 그녀는 레스비언이자 페미니스트이며,...

2021. 9. 28.

H : 카이저 PMC이사와 친구가 되고 싶습니다. 시바대장의 라멘기술이 어떻게 하면 프랜차이즈화 될 수 있을까, 어드바이스를 듣고 싶어요.

i : 역시 Mr.니콜라이씨(1)일려나요. 주변의 시선을 신경쓰지 않고 철학을 이야기 할 것 같습니다. 니콜라이씨와 함께라면 밤새도록 서로 떠들 자신이 있습니다.
최근 트렌드라면 NFT(2) 라는 기술이 발터 벤야민 (3) 의 아우라를 다시 고찰하는것과 이어지는게 아닐까에 대해, 니콜라이씨의 의견이 궁금합니다.
저희들은 어째서 의미 없이 태어나, 이유없이 고통받고, 무가치하게 사라지는가... 아, 그리고 니콜라이씨가 집필한 '선악의 행방'은 어디 가면 살 수 있을까요? 꼭 알려주면 좋겠습니다.

https://arca.live/b/bluearchive/60218205

<블루 아카이브>는 이렇게 사회의 관습으로부터 벗어나 새로워지길 염원하는 **"여고생"** 들의 이야기이다.

그러니 아트북에서 또 한 번 양주영 시나리오디렉터가 <선악의 저편>을 언급할 때, 산업의 논리에 장악당한 예술이자 "게임" 이라는 개념을 뺏어가려는 시도인 **NFT**를 두고 **발터 벤야민도** 언급하는 것이다. 대한민국 계신교에선 문화적 마르크스주의에 소아성애자라고 비난하는 이 사람이 대체 누구냐고? **주디스 버틀러가 발터 벤야민을 계승했다**는 것처럼, 관습에서 벗어나 자유를 외치는 시도는 **예술**에서 이루어졌다. 그리고 현대사회의 문화예술 이론에서 **"아우라"**, 곧 **"후광"** 이라는 용어로, 원본과 복제의 관계에서 **원본도 원본대로, 복제는 복제대로** 동등한 관계에서 **공존할 수 있다**는 희망을 뜻한다. 또한 교양으로라도 예술을 배워봤다면 알겠지만 벤야민과 아도르노를 논하는 것은 현대미술사에서 반드시 필요한 일이다. **현대미술의 정의**를 이 사람들이 내렸는데, 이 사람들을 "걔네 마르크스 배웠대요!" 라고 지워버린다? 그것은 마르크스주의를 외치며 투쟁하던 시절을 반복하길 원하는 이들의 **졸렬한 발악**이다.

필자 스스로는 페미니스트라는 정체성을 거부하지만, 필자에게 굳이 페미니즘이라는 프레임을 씌워보자면... 필자는 **연대**의 필요성이 아니라 **공존**의 가능성을 말하는 진영이라고 해두겠다. 이 바닥 사람들을 저쪽에선 "엘리트주의자", "백인우월주의자", "아갈페미" 라고 부른다. 필자 세대의 예술인들에게 페미니즘이란 이제 "페미니즘" 때문에 페미니즘의 의미로 쓸 수 없어진 만큼, 이런 비난을 공개석상에서 받는 일은 드물지만 **문화예술계 내부**에선 여전히 **사상검열**이 이루어지는 중이다. "너는 진짜 페미니스트냐 가짜 페미니스트냐" 라는 질문은 거꾸로 우리가 대답할 입장이 되어버렸고, 많은 여성 창작자가 익명의 트위터리안들에게 사이버불링을 받은 끝에 **절필 또는 잠적**한 것을 두고 **"개인의 선택"** 인데 왜 책임전가하냐는 비아냥을 들은지도 거의 **7년**이 다 되어간다.

슬로우뉴스

성평등전주 '성노동' 사상 검열로 쫓겨난 작가 사랑해와 치명타의 ...

2022년 7월 16일과 18일, 전주시가 설치·운영하는 기관인 전주시사회혁신센터 성평등전주(이하 '성평등전주')는 제3회 페미니즘 예술제 '지구탈출'에 참여...

3주 전

연합뉴스

[발언대] 조선희 소장 "여성 인권 학습하는 곳으로 남길"

(전주=연합뉴스) 백도인 기자 = 전주시와 함께 선미촌의 변화를 이끈 조선희 전주시사회혁신센터 성평등전주 소장은 "민관 협업을 통해 성매매 집결지...

2주 전

미디어투데이

[미디어투데이] 포항시 성매매집결지 대책 지역협의체, 선진지 ...

... (사)전북여성인권지원센터와 전주시사회혁신센터 '성평등 전주'를 방문해 성매매집결지 선미촌의 시민 주도 문화재생사례와 성평등 사업 추진현황...

2일 전

슬로우뉴스

성평등전주, '성노동자' 개념 사상 검열로 작가 3인을 내쫓다

국가기관 등이 예산을 지원하는 예술지원사업에서 정치적 의견 또는 사상을 이유로 특정 예술인을 배제하는 차별행위를 하고, 예술인의 예술 활동에 개입...

1개월 전

가장 최근의 사례를 들어보자면, 필자가 지지하는 입장은 아니지만... 그래도 **선배 세대**의 문화예술인으로 존중하던 작가들이 있다. 이들 또한 필자 세대의 동료들과 극명한 **의견차이**를 보였지만, 그럼에도 필자의 동료들을 두고 **후배 세대**의 새로운 관점이라며 존중해주던 작가들이다. 문화예술계 내부에서 **의견차이**란 새로운 가치의 탐색이나 재발견이 이루어지는 **매개체**이므로, **예술**의 영역이라 인정한 이상 반드시 **상호존중**을 전제한다. 그것이 **공존**이며, 현재 문화예술계 내부에서 사상검열에 반대하는 모든 예술인이 동의하는 대전제이다. 그러나 이러한 대전제에 반대하는 어른들이 있다. 그들에게 **의견차이**란 **이익집단의 충돌**이다. **"연대"** 라는 가치를 장악한 바로 그 **"집단"** 에게, **"반기"** 를 드는 행위인 것이다. 그들에겐 다른 관점, 새로운 관점, 재발견된 관점에 대한 존중이 없다. 그런 어른들이 **공권력**을 장악했다. "여성 인권" 이라는 이름으로, "페미니즘" 의 기치를 내걸면서, "MZ세대의 여성 창작자들" 에게 절차도 원칙도 지키지 않고 없애버린 이들이 "여성 인권 학습하는 곳으로 남길" 이라며 **공간의 서사**를 장악하고 있다.

가상세계에서도, 현실세계에서도 **일관적인 어른들**은 **특정한 여성상에 자신을 맞추라**고 명령한다.

그러한 여성상 자체가 문제인 것이 아니다. 그것을 **"특정해서" 지목**하기 때문에 문제인 것이다. 우리는 이러한 논리가 **공권력**에서 행해질 때, **누군가를 특정해서 "비사회인"** 으로 만들려 하는 수법으로 반복됨을 충분히 실감했다. 특히 공권력을 장악한 그들에게 **"자유롭고 주체적인 미성년 여성"** 만큼 위협적인 상징은 없으며, 그래서 끊임없이 **"무지한 미성년 여성을 가로막는 잠재적 범죄남성" 이라는 이미지를 재생산**하는 것이다. 그것은 **개신교계와 운동권의 연대**처럼 **이익**을 기준으로 움직이는 어른들에게 권력을 준다. 물론 대한

민국에 선하고 의로운 개신교인들도 **분명 존재**하고, 운동권 출신 중 진실로 자유민주주의를 바로 세우려 헌신한 이들도 **분명 존재**한다. 하지만 **그런 어른들**과 **지금 권력을 쥔 기득권**을 비교하는 것 자체가 실례 아닐까? 필자 세대의 동료 창작자들은 **그런 어른들**이야말로 **집단의 정체성**이 아닌 **개인으로서** 존중받고 존경받아야 한다고 생각한다.

필자는 **넥슨게임즈**라는 **기업의 정체성**이 아니라, 김용하 총괄디렉터, 김인 아트디렉터, 양주영 시나리오 디렉터 등 **"창작자 개인으로서" mx스튜디오의 작품을 사랑한다.** 비록 필자 세대의 모든 예술인이 <블루 아카이브>를 열렬히 사랑하는 것은 아니나, 관점이나 취향의 **차이**에도 불구하고 <블루 아카이브>에는 <블루 아카이브>만의 가치가 있음은 모두가 동의한다. 그러한 가치를 **존중**함으로써, 우리는 서로가 서로에게 "내가 **사랑**하는 바로 그것" 에 대하여 의견을 나눌 수 있고, 그럼으로써 **창작의 원동력**을 얻는다. 필자 주변의 **여성 창작자들**이 하나같이 별의별 분야에 걸쳐 **"덕후"** 라는 사실은, 그만큼 별의별 **장르**의 가치를 모두 존중하는 것에서 대한민국의 뿌리깊은 **문화지체**가 해소될 가능성을 뜻한다고 생각한다. 필자를 포함한 필자의 동료들은, 지금 필자가 아무도 생각 못한 지면에서 아무도 예상 못한 글을 쓰듯이, 정말 온갖 분야에서 **시간의 서사**를 다루는 중이다.

필자의 **선배 세대**까지만 하더라도 **공간의 서사**가 담론의 중심에 있었다. 왜냐하면 **부동산**부터 시작해서 이 사회의 **주된 가치는 공간**에 있었기 때문이다.

필자의 세대부터는 **시간의 서사**를 다루기 시작했다. 사실, 우리는 이걸 **재발견**한 것에 가깝다. NDC 2021에서 언급된 것처럼 <블루 아카이브>에서 **90년대의 입체적인 여성 주인공들을 모든 캐릭터의 기반으로** 삼았듯이, 우리도 대한민국 문화예술계가 **망각해버린 가치들을 이제 막 되찾아가기 시작**했다. 필자는 어른들이 조금만 우리를 믿어주기를 소망한다. 뭐... 어른들이 안 믿어줘도 존나 끝내주게 해낼 자신은 있지만, 이왕이면 다함께 미소지을 수 있는 세상을 꿈꾸고 싶다. 결국 남자도 여자도 아이도 어른도, 모든 구분을 넘어서서 **사람**으로 살아가는 이상 새롭게 성장한다는 것은 너무나 기쁘고 즐거운 일이니까! 축제가 즐거운 이유

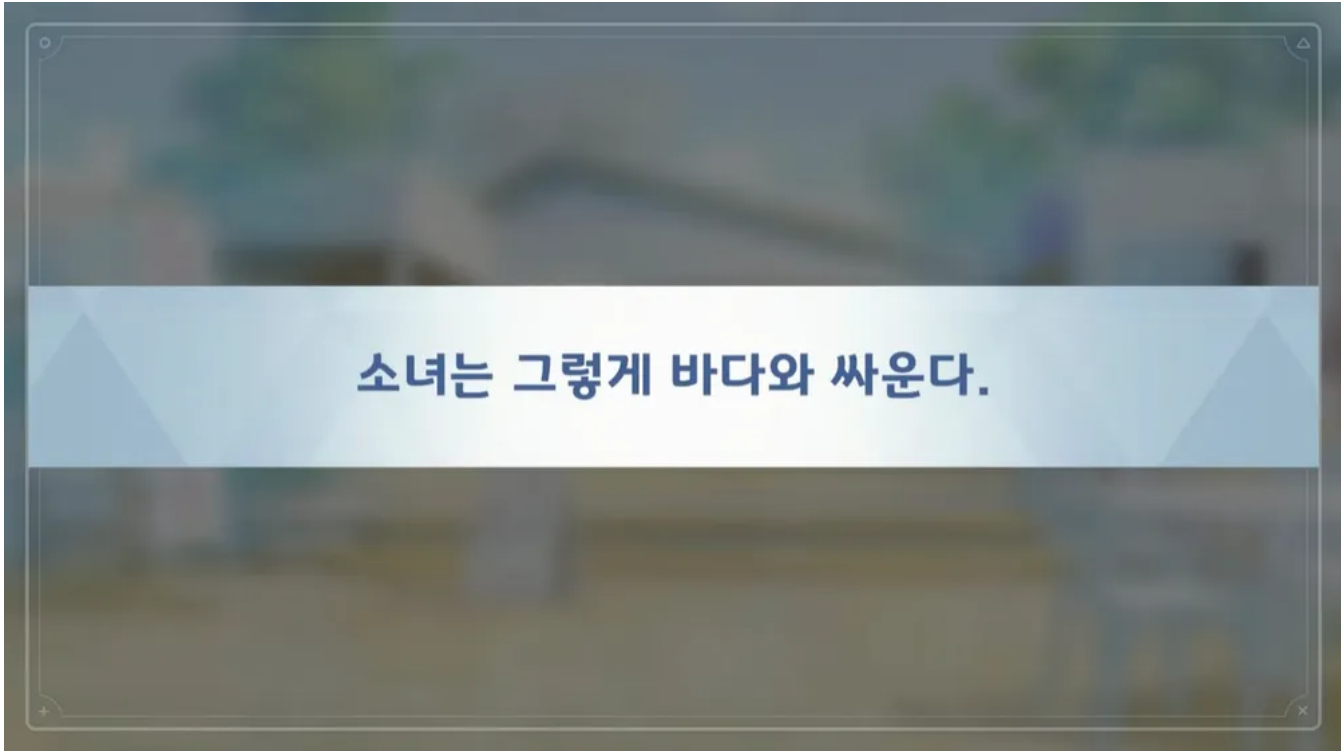
는 일상이 우리에게 어쩔 수 없이 부여한 역할로부터 자유로운 순간을 제공해주기 때문이다. 우리가 **꿈을 꾸는 이유**도 마찬가지이다. **비일상**으로, **비현실**로, **비실재**의 세계로 뛰어드는 행위는 **다시 돌아올 일상**과 **현실**에 **"나" 라는 존재가 실존함**을 느끼게 해준다. 이것이 우리가 행복한 꿈을 꾸고 일어난 순간, 순식간에 잊어버림에도 불구하고 미소지으며 아침을 맞이할 수 있는 이유이다.

그리고 예술은 이런 기쁨의 순간을 무궁무진하게 제공해준다!

필자와 필자의 동료들이 격하게 공감하는 하나의 명제가 있다 (명제의 절대화는 경계해야 한다는 선배들의 가르침이 있지만... 알바임? 끼히힛 예술은 관습의 부정이다!) 그것은 예술이란 어떤 고고하거나, 비장하거나, 뭔가 있어보이는 모습이 아니라 우스꽝스럽고 바보같은 모습이어야 한다는 것이다. 예술만큼 실패와 실수와 삽질이 용인되는 분야가 있던가? 풍자에는 언제나 **해학**이 따른다. 기존의 가치를 부수고 허위를 허물어버리는 일은 비극이 아니다. **그것만이 전부인 어른들**에게나 투쟁이니 혁명이니 할 뿐이지, **같은 공간에서도 매일 다르게 넘어지는 우리들**에겐 까짓거 훌훌 털고 일어나면 그만이다. 피 흘리고 땀 흘리는 모습이 사랑스러운 이유는? 그것이 **삶**이니까! *피 한 방울조차 기쁘게 흘리자! 그리고 아직 흘릴 피가 남아있을 때, 보란듯이 일어나서 어른들을 실컷 비웃어주자!* 이런 관점에 익숙하지 않은 사람에겐 이보다 바보짓이 없다 못해 광기어린 모습으로 보일지도 모르지만, 우리는 안다.

그것이 "예술" 이니까!

그러니 이 글을 보고있지만 **답할 수는 없는 미성년들**이여, 현실에 좌절하지 말자! **일어나서 모래성이라도 지어보자!** 어른들은 그걸 무너뜨릴테지만, 까짓거 무너뜨리라지! 결국 **모래성을 짓는 자의 기쁨**은 무너뜨리는 자의 지루함을 이겨낼테니까!

그리고 이 글을 보고 **의견을 논할 권리가 주어진 법적 성인들**이여, 현실이 뭐라하든 웃음을 잊지 말라! 이번 사태로 <블루 아카이브>와 함께 검열당한 서브컬처 게임들은 물론, 이번 사태에 언제부터 의견을 실어주었건, **개인의 선택으로 함께해준 바로 당신이 사랑한 그것**을 잊지 말라! 결국 **마지막에 웃는 사람**은 삶을 즐길 줄도 모르는 어른들이 아니라, **처음부터 웃을 줄 알던 사람들**이니까!

끝으로 가장 답답해할 **미성년 여성들**이여, **존재도 지워지고 발언할 권리도 없는 여러분이 주인공인 시대**가 다가오고 있다. 우리는 그 시대를 열어보이고야 말 것이다. 그때가 되면, **우리도 생각 못한 새로운 세계**를 마음껏 표현해주기를 부탁한다. 용하PD 세대의 덕후들은 <블루 아카이브>를 보여주었다. 이 세계는 미성년 여성들이 서로 공존하고, 서로 삶을 즐기며 환하게 빛나는 세계이다. 이 세계에서 어른들은 어떤 존재인지 기억하라. 강아지, 고양이, 로봇이다. 시바 아저씨처럼 이들도 나름의 매력을 갖고 있지만, 이 세계의 주인공들은 너무나 투명하게 여고생들이다. 어째서 여러분이 이 세계에 얼굴도 성별도 목소리도 **정해지지 않은 "선생님"** 으로 초대받았는지 짐작이 가는가?

이사쿠상 선생님은 기본적으로 이 게임을 플레이하는

이사쿠상 유저분을 상징하고 있어요

이사쿠상 그렇기 때문에 이 게임을 플레이하고 있는

이사쿠상 본인이 바로 선생님이다

AUTO MENU

???

그러기에 아마…… 중요한 것은 경험이 아니라, 선택.

AUTO MENU

???

당신만이 가능한 선택들.

AUTO MENU

???

그때의 저는 알지 못했지만……. 지금은 이해할 수 있습니다.

AUTO MENU

???

어른. 책임과 의무, 그리고 그 너머에 있는 당신의 선택.

AUTO MENU

???

그것이 의미하는 바까지도.

AUTO MENU

???

그러니까, 선생님.

AUTO MENU

???

내가 믿을 수 있는 어른인 당신만이,

AUTO MENU

???

이 뒤틀리고 일그러진 종착지가 아닌 다른 결과를……

AUTO MENU

???

이 뒤틀리고 일그러진 종착지가 아닌 다른 결과를……

AUTO MENU

???

그곳으로 이어지는 선택지를…… 찾을 수 있을 겁니다.

……우리는 원한다. 일곱 개의 통곡을.

……우리는 기억한다. 예리코의 화두話頭를.

어쩌면 아무것도 정해지지 않은 여러분이 스스로 선택하는 삶이야말로 우리 어른들이 보고 배워야할지도 모르니까.

이번 사태에서 **여러분을 방치해두고** 온갖 의견을 내던지는 어른들에게, 여러분을 보호한다면서 **여러분의 의견은 1도 들어주지 않는** 어른들에게, 혹시라도 발언할 기회가 온다면 **딱 한 마디만 해주시라. 아이들에게 부끄럽지도 않냐고.**

키보토스의 여고생에겐 왕자가 필요하지 않다. 용사도, 여신도, 모두 여고생이 다 한다. 여고생은 무엇이든 **될 수 있고** 무엇이든 **할 수 있는 존재**이다.

그렇다면 이런 여고생의 이야기를 불건전하다고 숨기려는 어른들의 목적은 무엇일까? 그런 어른들은 여러분의 **가능성**을 두려워하는 것이다. 여러분은 미지의 존재이다. 어른들이 이해할 수 없는 낯선 존재이다. 어른들이 왜곡하고 숨겨온 세계에 **빛이여!** 를 해낼 존재들이다. 필자는 여러분이 **앞으로 해낼** 모든 일에 경의를 표한다. 결국 시간은 모든 장벽을 허물어버리니까.

감성에 대한 얘기는 이쯤 해두고 다시 본론으로 돌아오자.

기성세대가 **제공한 이미지**만 보며 자란 필자 세대에게, 기성세대가 **원하는 것**은 무엇이었을까? 기성세대의 권력행사를 **정당화하는 근거를 알아내지 못하게 만드는 것**이다. 이를 위해선 **"진입장벽"** 을 높이는 방법과, **"위축"** 을 유도하는 만드는 방법이 있다.

0:00 / 0:51

"법이 굉장히 어렵습니다. 이용자분들이 보기엔 더 어렵습니다."
"문자나 활자로 되어 있으니까 굉장히 어렵고, 용어도 좀 낯설고."
"저희가 등급분류한 케이스들이 등급분류회 시절부터 몇 만 케이스들이 있거든요."
"영상이나 이미지로 홈페이지에다 업로드하려고 합니다."

활자 -> 한자라고 들을 수도 있는데 중요한 건 "우리가 **전문가**이고, 이용자가 보기엔 어렵다" + "예전부터 쌓인 **선례**들이 있다" + "**영상-이미지-홈페이지-업로드**" 의 세 토막으로 나뉜다.

진입장벽을 높이는 대표적인 방법은 전문성이다. 그중 **법**은 대한민국에서 가장 대표적인 **"함부로 배울 수 없는 것"** 으로, 아무리 법에 대해 **지식**이 많아도 그러한 지식을 뒷받침해줄 **권위**가 없다면 전문성을 인정받지 못한다. "변호사라도 선임하지 않을 거라면 이용자 개개인은 법에 대해 **안다고 말할 수 없다**" 라는 것이다. **절차상의 복잡함** 또한 같은 원리로 작동한다. 우리가 아무리 등급분류규정을 가져와서 들이밀어도 "**실제 현장**에서는 다르다. 오히려 우리가 억울하다" 라고 해버리면 반박할 수가 없다. 게임위는 **게임 전문가**가 아니라 **게임심의 전문가**이고, GCRB(게콘위)와도 일단은 별개의 조직이므로 **게임위의 일은 게임위만 이해할 수 있다**는 논리다.

위축은 이렇게 세운 논리로 감정적으로 **압박**하면서 + **"빛 좋은 개살구"** 를 제시하는 것으로 기능한다. 광신이 **불신지옥 + 예수천국**을 조합해서 등장하듯, **무언가 어려운 것 + "그래서 우리가 이것을 제시한다"** 라는 조합은 상대로부터 일방적으로 이득을 취하는 방법이다. **"둘 중 하나 골라라"** 라는 식의 이런 화술은 **사실 선택지가 둘만 있는게 아님**에도 양자택일만 가능한 것처럼 은폐한다. 애초에 둘 중 하나를 우리가 **선택해야 하는 상황 자체가 잘못되었다**는 걸 숨기는 효과가 있는 것이다. 이런 **가스라이팅**이 그동안 게임계를 괴롭혀온 **선정성 문제 = "젠더갈등" 의 진짜 정체**이다.

음성 도네이션시 음성 출력 X

📋 한국정보평가원 “이 사이트들 맞죠?”

[표 1-1] 기능 및 편의성 점검 환경

점검 관점	OS	웹브라우저	접근 URL (점검환경)
완전성	Windows 10	IE 11.576	통합관리시스템(GMS) https://gmc.grac.or.kr/main.do 모니터링단 스마트워크(GMC) https://gmc.grac.or.kr/ 연계(GLC) https://srs.grac.or.kr/apiReference/api_* 자체등급분류 업무포털(SRS) https://srs.grac.or.kr/ 자체등급분류사업자 표준플랫폼(SOBs) http://192.168.1xx00.91:xx808x/ 홈페이지(WWW) https://www.grac.or.kr
적정성			

음성 도네이션시 음성 출력 X

❓ 하지만 실상은?

민간인 대상 서비스인 아래 사이트는 접속조차 안 됨

srs.grac.or.kr

rating.grac.or.kr

영상? 이미지? 홈페이지에 업로드에서 이용자분들도 기준을 볼 수 있게?

그거랑 똑같은 얘기를 하면서 **50억**을 받아간 집단이다. **이런 기능들은 통합관리시스템(GMS)에서 포함되었어야 하는 서비스**이며, 게임위는 **이미** 2차례에 걸쳐 충분한 시간과 예산을 받아갔다.

이상헌 : 네 이상헌입니다, 게임물 관리 위원회 김규철 위원장님 발언대로 나오세요

게임물 관리 위원회는 지난 2017년 게임물 통합 관리할 새로운 시스템 구축 사업에 ..

김규철 : 2017... 의원님 2017년 입니다.

이상헌 : 17년. 맞지요? 이 사업은 현재 어느 수준으로 돼있습니까?

김규철 : 6$%#^

이상헌 : 완성이 돼있습니까?

김규철 : 죄송합니다. 잘 못 들었습니다.

이상헌 : 이 사업은 현재 어느 수준으로 완성이 돼있습니까?

김규철 : 예 그게, 2017년 예산으로 18년 1차, 19년 2차 까지 했습니다.

이상헌 : 지금 그, 거짓 증언 하면 안됩니데이,

김규철 : 어.... 이 통합시스템이 지금 완벽치가 않습니다.

이상헌 : 지난 금요일날 제 보좌관이 부산에 있는 게임물 관리위원회에 보내 가지고 제가,

김규철 : 네 맞습니다.

이상헌 : (이어서) 사업의 실체를 확인하고 점검 했습니다.

김규철 : 네 맞습니다.

이상헌 : 보고 받았지요?

김규철 : 예예

이상헌 : **조금 전 시스템 구축 관련 제 질의에 대한 위원장님의 답변이 사실이기를 희망 합니다.**

김규철 : 예...

이상헌 : **이 문제를 계속 지켜볼 예정 이구요**

김규철 : 예 알겠습니다.

이상헌 : **국정감사가 종료 된다고, 안심하지 말고 무거운 책임감 느끼십시오**

김규철 : 예 알겠습니다.

이상헌 : **들어가세요**

게임은 다른 분야에 비해 선정성을 정하는 기준이 높다는 평가가 많다

게이머의 시선과 사회적 시선에는 차이가 있다. 이 부분을 고려해야 한다. 다만 등급 분류 규정이라는게 시대 흐름에 맞게 빠르게 반영될 필요가 있다. 시대가 변하고 기술도 발전됐다. 등급 분류의 기준이 더 체계화시킬 것이다. 규정에 대한 요청들은 많이 전달받고 있다. 전부 취합해서 분류하겠다.

선정성의 구체적인 기준을 마련할 것인가?

일단 홈페이지가 너무 노후화됐다. 내용 업데이트도 제대로 이뤄지지 않은 상황이다. 당연히 자세한 기준점도 공유되지 않고 있다. 각 연령 등급 별로 어떤 케이스에 어떤 등급이 나왔는지 GIF 이미지로 제시하던가, 기존에 수년간 쌓여온 사례 데이터들을 이미지화 시켜 공유할 예정이다.

IARC에서 등급분류기준을 공유할 때도 적용된 내용이다. 표로만 되어 잇는 것을 쉽게 확인할 수 있도록 조치하겠다. 다만 치마가 몇 cm, 살색이 몇 % 나와야 하는지 등의 보수적 기준은 전혀 계획에 없다. 이러한 것을 모두 정하면 다시 유신시대로 회귀하는 것과 같다.

블루 아카이브의 경우 3월 출시된 캐릭터를 보고 이제와서 등급재분류한 이유가 무엇인가?

자체등급분류사업자 운영의 약점이다. 등급분류를 받을 때 국제등급분류연합(IARC)에 설문만 하면 일주일 검수를 거쳐 공개된다. 그때는 자체등급사업자 분류되는 것들과 관련된 자료가 게관위에게 없다.

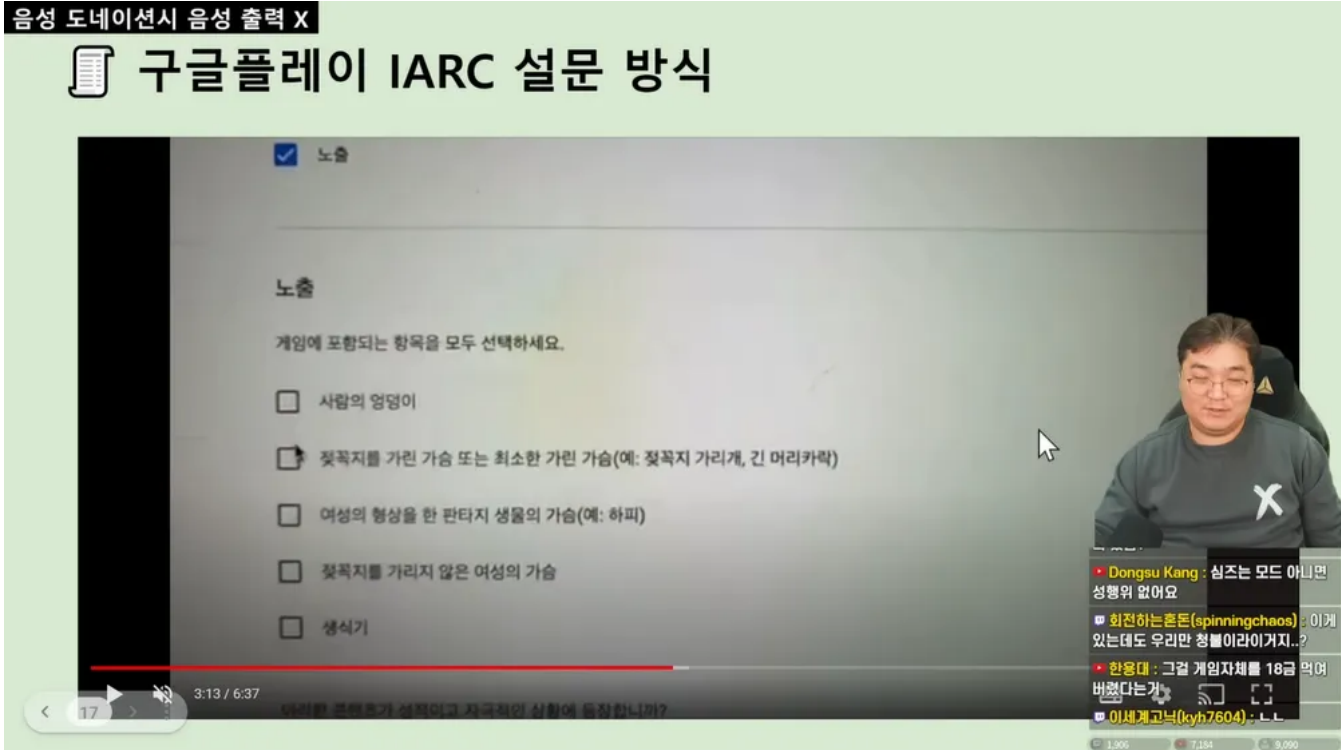
이후 민원이 제기됐을 때 집중적으로 모니터링한다. 해당 캐릭터는 분명 3월에 출시됐다. 게관위가 모니터링한 결과 게임을 직접 경험할 필요가 있었다. 그래서 내부 직원이 친밀도를 올려 직접 확인했다. 그 과정이 8일까지 소요됐다. 자체등급분류 제도가 운영됨에 따른 불가피한 부분이다.

개선안을 보니까 현재 예산으로 불가능해 보인다. 추가 금액을 얼마정도 요청할 계획인지 궁금하다.

게임위에는 교육 사업, 정책연구소 등 다양한 업무로 128억원 정도 편성되어 있다. 전체 게임 대비 사후관리팀이 부족하지 않나 생각한다. 그런 부분에 예산을 요청 중이다.

교육사업이나 기관 간의 협업 가능한 부분도 있을 것이다. 세금을 효율적으로 사용하는 것은 기관의 역할이다. 현재 예산을 효율적으로 사용하는 부분을 검토하면서 확대해야 할 부분에 대해선 내년에 증액할 수 있도록 논의할 계획이다.

https://www.kukinews.com/newsView/kuk202211100171

그래서 돈을 또 달라고?

<블루 아카이브>를 두고 **IARC 기준**으로 돌려보면 어쩌네~ 하는 말은 **싹 다 거짓말**이라 보면 된다.

이렇게 거짓말을 당당하게 할 수 있는 이유는 **IARC 설문** 자체는 **개발자**가 마켓(플레이스토어 등)에 자기 게임을 올리려고 할 때 간단하게 이용할 수 있지만, **일단 "개발자" 여야만 볼 수 있다**는 제한이 걸려 있어서 그렇다. 대한민국은 **IARC 이사국**으로 가입되어 있고 꾸준히 MOU(업무관리협약)에 따라 **자체등급분류 심의에 대한 데이터를 공유**받고 있다. 이미 이렇게 하고 있어야 정상인데, **이 과정에서 쓰겠다고 만든 시스템이 GMS였다.** 그런데 이제와서 그 GMS로 제대로 데이터가 공유되지 않으니까 예산을 더 달하는 건 **개발자들을 인질 삼아** 세금을 더 달라고 외치는 것에 가깝다. IARC에도 적용된 내용이라면서 **홈페이지 노후화**를 운운한다? 자체등급분류사업자 제도의 약점이 아니라, 민간심의로 이양하겠다면서 **사보타주**를 벌인 게임위의 잘못이다.

게임위는 등급재분류 배경에 대해 "제작사가 게임물 등급분류를 신청할 때 성적행위와 외설적/성적인 주제 또는 표현, 노출이나 자극적인 의상에 관한 내용이 게임에 포함돼 있지 않다고 응답해 15세 이용가 등급분류를 받았다"며 "해당 게임을 모니터링해 보니 여성 캐릭터의 주요부위에 대한 신체적 노출과 성행위를 암시하는 음성이 포함돼 있는 것으로 확인돼 위원회는 등급분류규정 제8조에 근거해 청소년이용불가로 상향했다"고 설명했다.

박동범 직권재분류팀장은 "넥슨 측이 자체등급 분류에서 이런 내용을 포함한 콘텐츠를 12세~15세로 신고했고, 이는 개발자에 대한 신뢰의 문제"라고 지적하며 책임을 돌렸다.

http://www.enewstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=1613831

게임위가 **특정 집단의 이데올로기에 기반하여 사상검열의 관점으로 심의한 것**이 아니라면, 게임위에서 **"데이터가 없다" -> 있어야 하는 데이터인데 없다고 주장**하는 상황이다. **IARC 설문** 당시 <블루 아카이브>가 플레이스토어에 올릴 때 작성한 결과는 지금 게임위에 있어야 한다. **IARC 이사국**이라며? **GMS** 다 완성되어 있다고 2021년에 분명히 공언했으니 없다고 한다면 이제와서 말을 바꾸는 셈이다. <블루 아카이브>의 한국서버 출시일로부터 1년이 넘었는데 아직도 IARC로부터 받은 데이터가 없다? 아니, 있어야 한다. 그러니 게임물관리위원회의 박동범 직권재분류팀장은 **사실관계의 확인**을 바로 해야만 한다. 그것도 **개발자에 대한 신뢰의 문제**라고 **지적**했다면 말이다.

IARC 기준으로 응답하면 당연히 "성적행위와 외설적/성적인 **주제**" 는 해당되지 아니한다. 왜냐하면 외설이나 성에 대한 주제가 아니라, 성적인 여성상을 강요하는 세상을 자기만의 삶의 방식인 **"먹는다" 로 승화**시켜 해방되는 미성년 여성의 이야기가 **주제**이기 때문이다.

"자극적인 의상에 관한 내용" 또한 **IARC 기준으로** 응답하면 해당되지 아니한다. IARC 기준으로 "자극적인 의상" 이란 게임위가 언급한 수영복 이즈미/아코/카린의 의상 중 어디에도 해당되지 않는다. 여기에 바니걸 카린을 포함시켜도 마찬가지이다. IARC 기준으로 "자극적인 의상" 이라 함은

설령 두 문항 모두 해당되더라도 **IARC 는 12~15세 수준이라고 판단한다.** 따라서 넥슨이 **자체등급분류에서 = IARC 기준으로 12~15세**로 신고한 것은 정당하다.

반박하고 싶은가? 이것이 사실이 아닌가? 그렇다면 **당연히 있어야 하는 <블루 아카이브>의 IARC 기준 설문작성 결과지**를 제시하라.

설마 이제와서 "IARC 기준으로 자체등급분류할때는 그것이 해당되지 않는게 맞다. 하지만 넥슨에서 직접 등급분류신청을 했으니, 게임위는 IARC 기준이 아닌 자체 등급분류규정을 따를 수 밖에 없다." 라고 할 셈인가? 아니, <블루 아카이브>가 **출시될 때 이미 자체등급분류로 15세 등급**을 받았다. "자체등급분류에서 **12~15세**로 신고했다" 라는 발언부터 **"12세 이용가" / "15세 이용가"** 로 나뉜 게임위의 **GRAC 등급**이 아니라 **IARC 기준으로 국제적인 12~15세 수준**이라고 나왔다는 설문결과를 받았기 때문에, 박동범 직권재분류팀장에게는 **그 결과에 대한 데이터**가 있어야 한다. 없다면, 이번 간담회는 기자들을 불러모아 **근거없이 자의적으로 판단했음**을 시인하거나, IARC 이사국에 혈세 50억을 들여 만든 GMS가 존재함에도 심의데이터 공유가 원활하지 않은 **책임은 개발사가 아니라 게임위에게 있음**을 시인해야 한다.

블루 아카이브의 경우 3월 출시된 캐릭터를 보고 이제와서 등급재분류한 이유가 무엇인가?

자체등급분류사업자 운영의 약점이다. 등급분류를 받을 때 국제등급분류연합(IARC)에 설문만 하면 일주일 검수를 거쳐 공개된다. 그때는 자체등급사업자 분류되는 것들과 관련된 자료가 ~~게관위에게 없다~~.

이후 민원이 제기됐을 때 집중적으로 모니터링한다. 해당 캐릭터는 분명 3월에 출시됐다. 게관위가 모니터링한 결과 게임을 직접 경험할 필요가 있었다. 그래서 내부 직원이 친밀도를 올려 직접 확인했다. ~~그 과정이 8월까지 소요됐~~다. 자체등급분류 제도가 운영됨에 따른 불가피한 부분이다.

http://www.enewstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=1613831

Q. <블루 아카이브>는 15세 이용가로 정상적으로 서비스가 이루어지다가, 6개월이 지나서야 민원이 들어와서 등급을 수정한 것으로 보인다. 6개월이라는 시차가 발생한 이유는? 그리고 최근 국가기록원이 회의록 관리가 부실하다며 사실상 경고를 보냈는데, 이는 그간 회의록 작성에 문제가 있었다는 이야기가 아닌지?

A. 먼저 <블루 아카이브>의 이즈미 일러스트(문어 일러스트)의 경우, 최초에는 게임위를 거치지 않고 자체 등급 분류를 통해서 등급을 받다 보니 ~~자료 제출이 없었던~~ 것으로 알고 있다. 실제로 자체 등급 분류를 받는 게임들은 게임위 쪽에서 ~~아무런 자료를 확보할 수 없기 때문~~에, 민원이 들어왔을 때 집중적으로 모니터링을 한다.

문제의 이즈미 일러스트는 3월에 출시했고, 당시에는 특별한 민원이 발생하지 않았다. 위원회 쪽에서도 해당 캐릭터가 '친밀도'를 올려야 볼 수 있는 일러스트라서 바로 모니터링하지 못했다. 그러다가 나중에(8월경) 민원이 접수되며 해당 일러스트의 존재가 확인되어서 이와 같은 시차가 발생되었다고 보면 될 것 같다. 일각에서는 게임위가 미리 알고 있었는데 조치를 늦게 취했다고 말하는 데 이는 사실이 아니다.

국가 기록원에서의 지적 내용은 위원회에서 개최되는 여러 회의들에 대한 회의록이 불성실하게 기록되고 있는 것 같다는 내용이었다. 현재 게임위에서는 여러 회의들이 개최되는데 앞으로 성실하게 작성할 것이며 이에 대해서는 국가 기록원에 계속해서 소명하겠다. 그리고 그와 별개로 앞에서 언급한 것처럼 모든 회의 관련 정보를 투명하게 ~~유저들에게 공개할 수 있도록 체계~~를 만들겠다.

https://m.post.naver.com/viewer/postView.naver?volumeNo=34770005&memberNo=24985926

"히나 선도부장님의 여름방학!" 이벤트는 **3월 22일 ~ 4월 5일**에 진행되었다. 해당 기간에 배포된 **이즈미(수영복)**에게 문제가 있었다면, **그때** 민원이 들어왔을 것이다.
그런데 해당 기간으로부터 **약 4개월이나 지나서야 민원**이 들어왔다? 이즈미(수영복)이라는 캐릭터는 **"해당 기간에 플레이를 해야만"** 얻을 수 있는 캐릭터이다. 따라서 박동범 직권재분류팀장의 주장대로라면 **"내부 직원이 직접** 확인했고 **그 과정이 8월까지** 소요되었다" 라는 발언은 **거짓**이다. 이때의 **"내부 직원" = 3월에 출시된 캐릭터를 두고 8월에 민원을 신청한 "민원인"**이 아니라면 말이다.

설령 이러한 가정이 적절치 않더라도, 이러한 가정은 게임위라는 **집단의 본질**부터 **"내부의 배후자"** 가 존재할 경우 **너무 악용되기 쉽다**는 걸 인식하게 해준다. 어쩌면 **집단의 목적**부터 이러한 내부의 배후자를 위해 움직이는 거라고 가정해도, 이제 과장이 아니게 되었다. 이를 두고 국민의 신뢰를 잃었다고 표현하며, **고용노동부**가 (주)굿모니터링에 보낸 공문과 **기록관리원**이 게임위에 보낸 공문은, 게임위라는 집단이 모든 걸 공개한다면서 단 하나, **모니터링단의 모니터링(GMC) 보고서**는 아예 언급을 피하는 것처럼, 게임위가 공익이 아니라 **사실상 모니터링단을 위해 존재**하는 기형적인 상태임을 의심케 한다. 이번 간담회에서 게임위가 언급한 모니터링 사업의 투명성은 (주)굿모니터링에서 **이원화된 "모니터링센터"** 만을 언급하고 정작 <블루 아카이브>를 모니터링했을 **"모니터링단"** 에 대해서는 "학부모 모니터링단을 확충하고 교육을 이수하겠다" 로 그친 게 전부다. 이젠 "경력 단절 여성" 대신 "학부모" 라는 이미지로 **은폐**하겠다는 것이다.

<블루 아카이브>에서 등장하는 **장애인 캐릭터 "히마리"**는, 장애에 대한 언급이 게임 전체에서 **딱 1번** 나온다. 그 1번으로 이 작품에서 아이들에게 장애인을 어떻게 대해야 하는지, **"관습으로부터 벗어나길 염원**하는 **미성년 여성들**이 주도하는 세계" 로 보여주고 있다. 물론 이런 세계가 **현실에선 존재하지 않으며,** 현실의 장애인들에게 "모두들 이렇게 생각하고 있으니 안심하고 나오라" 라고 말하기엔 **아직 현실에서 바뀌어야**

하는 부분이 너무 많다. 하지만 그렇다고 <블루 아카이브>가 **현실의 장애인들에게 직간접적인 위해를 가하는가?** 아니면, 장애인이건 그렇지 않건 **사람이 사람으로 존중받을 수 있는 세상을 꿈꿀 희망**을 북돋아주는가? 적어도 **앞으로의 현실**을 살아나갈 **아이들에겐 꿈꿀 자유**를 주어야 하지 않을까?

오히려 어른들이 이런 아이들의 **꿈만 같은 세계**를 보고 배워야 하지 않겠느냐는 말이다. 최근의 소비문화 연구에서 **"역사회화(reverse-socialization)"** 라고 연구되는 개념이다.

<블루 아카이브>의 여고생은 절대로 **서로의 몸**을 두고 차별하지도, 혐오하지도 않는다. 왜냐하면 그런 차별과 혐오를 **재생산하는 어른들이 없는 세계**이기 때문이다. 이 세계에서 서로에 대한 증오가 없는 것은 아니지만, 그렇게 단 한 번 등장하는 증오조차 여고생이 아닌 **어른이 만들어낸 것**이며, 어릴때부터 **"만들어진 증오"** 만을 배워야 했던 **여고생이 스스로의 힘으로, 그리고 서로의 힘으로** 어른에게서 벗어나는 이야기가 <블루 아카이브>의 이야기이다. 이런 세계에서 이야기의 **관찰자**로 여고생의 이야기를 따라가는 플레이어가 **"선생님"** 이다. 이 이야기의 주인공은 선생님이 아니라 여고생이고, 선생님이 하는 일은 어떤 거창한 일이 아니다. **여고생을 구원하는 것은 다른 여고생**이지, 선생님이 아닌 것이다. **선생님의 역할**은 여고생이 다른 여고생을 구원하러 가는 **문턱에서 망설이는 순간,** 여고생이 자기자신을 믿고 **첫걸음을 뗄 수 있도록 믿어주는 역할이다.**

그래서 플레이어 선생님은 누구든 될 수 있다. 꿈을 꾸는 아이들을 **믿어주는 것은 누구나 할 수 있으니까.** 그래서 필자는 <블루 아카이브>를 특히 청소년들이 이용할 수 있게 지켜내길 바란다. 이 세상에서 살아가는 것이 녹록치 않더라도, **이 세상에 자기자신을 믿어주는 타인의 존재를 긍정할 줄 안다면** 사람은 행복하게 살아갈 수 있다. 필자 세대까지만 하더라도 "믿어주는 타인의 존재를 긍정하는 법" 은 아무도 가르쳐주지 않았다. 그러나 어떤 식으로든, 불완전하게나마 배울 기회를 준 작품이 <블루 아카이브>였다. **키보토스가 이상적인 세계는 아니다. 하지만 더 나은 세계로 나아갈 수 있는 기반임은 틀림없다.**

문학계에 내려오는 격언 하나가 있다. *"소녀는 영원히 어리지 않다. 더 강한 여성으로 돌아와, 당신의 세계를 부술 것이다."*

필자는 <블루 아카이브>가 결코 2030세대의 남성문화만을 대변한다고 생각하지 않는다. <큐라레: 마법도서관> 시절만 하더라도, 여성 운영진이 이용자와의 소통에 나섰고, 이용자 간담회에 성별 안 보고 초청했는데도 여성 이용자들이 상당했다. 그리고 그 여성들은 여성 캐릭터에게 열렬한 애정을 보여주는 **"진짜"** 들이었고, 2차 창작으로 경험을 쌓아 **"덕업일치"** 를 이룰 법한 인물도 많았다. 적어도 필자가 있는 문화예술계의 이 바닥에서, 필자 세대의 여성 창작자들은 그렇게 꿈을 키워나간 끝에 정신 차려보니 졸업하자마자 논문 붙잡고 레슬링하고 있다던가 하는, 그렇게 어떻게든 꿈을 이루고 있었다. 하지만 필자 세대의 여성 창작자이자 여성 덕후들이 연구실 바닥에 쪼그려 앉아 털어놓는 설움은, 그녀들이 결국 아무도 신경쓰지 않는 연구실에서만 자유를 누릴 수 있게 만든 **기성 세대의 권력**에 책임이 있다.

일본에서 <블루 아카이브> 공식 아트북이 위시리스트 1위에 올랐다는 소식이나, 여성 창작자들의 2차 창작이 활발하게 이루어지는 모습은 결국 "서브컬처란 남성 중심의 외설적인 문화" 라는 **편견**을 부숴주는 근거이다. 대한민국에선 어떠한가? "자칭 페미니즘 전시회" 라는 곳에서조차 페미니즘을 다루려는 여성 창작자를 앞장서서 몰아내고 있다. 그렇다면 페미니즘이 옳냐 그르냐를 떠나서 애초에 그게 페미니즘이 아니었다는 소리겠지? 문제는 서브컬처에 대한 편견과 페미니즘을 자칭하는 이데올로기가 동일집단의 동일한 논리로, 동일한 시기에 시작되어, **그들에게 공권력을 부여해준다**는 데에 있다.

게임위에서는 분명히 또다시 **선정성 그 자체**를 걸고 넘어질 것이다.

"절차나 규정에 문제가 있는 것은 맞지만 그래도 선정성은 잡아야 하지 않느냐"

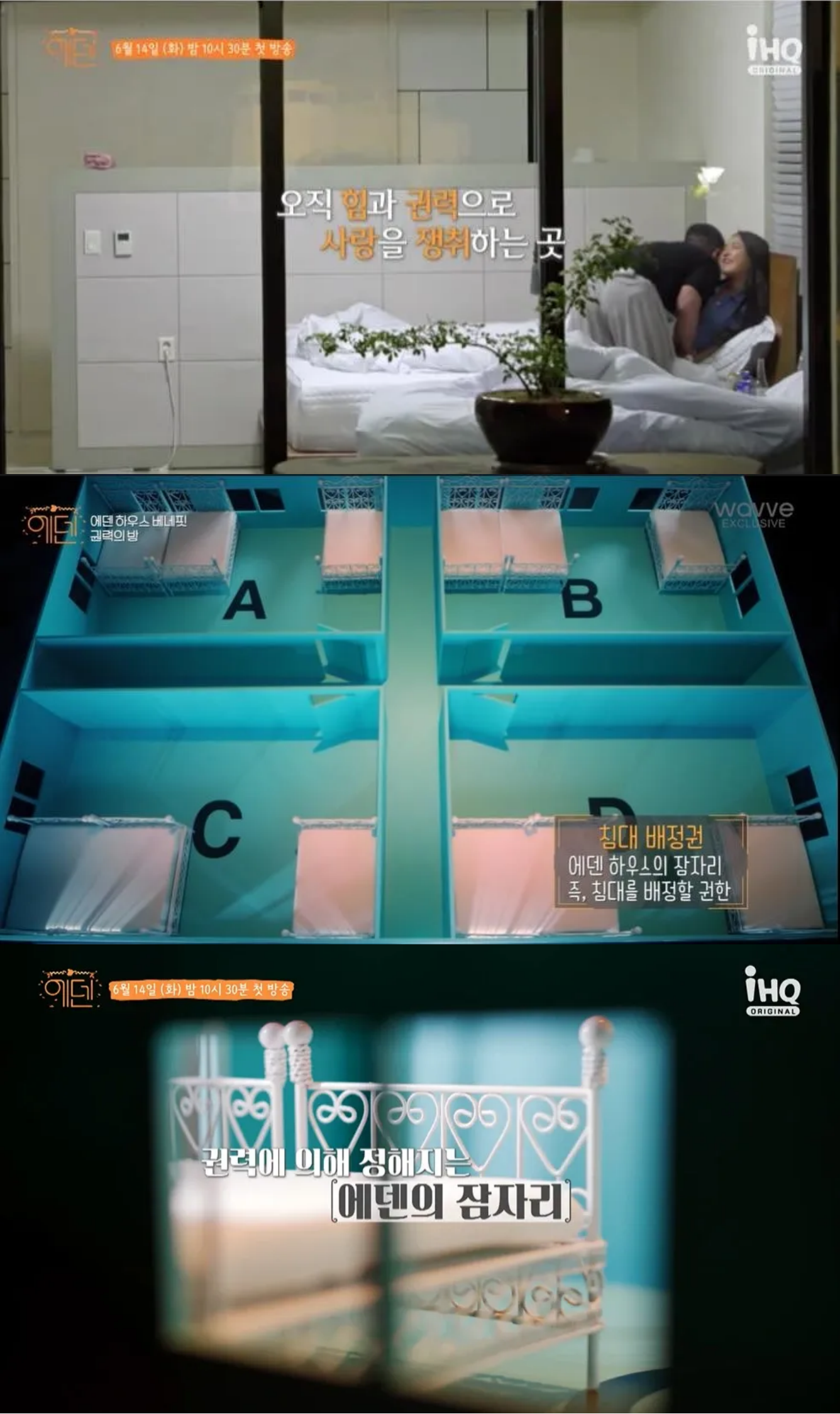
이게 **함정**이다. **문제가 되는 것은 선정성이 아니다.** 진정으로 문제가 되는 것은 **당사자성**에 있다. 이즈미의 엉덩이에 문어가 붙었고, 이즈미가 평소대로 문어까지 잡아먹으려 드는 모습에 **선정성을 느끼는 사람들**은 <블루 아카이브>의 창작자도 이용자도 아닌 **완전한 외부인**이다. "우리가 지켜줘야 하는 **미성년 여성"** 들은 **창작자**이자 **이용자**이며, 당연히 이들이 **외부인보다 더 작품에 대한 이해도**가 높을 수 밖에 없고, 당연히 **작품과 현실을 구분할 줄도 안다.** 다른 사람도 아니고 **당사자가 선정성을 느끼지 못하는데 당사자를 보호하기 위해 외부에서 제재를 가한다?** 이것은 당사자를 둘러싸고 **"문화장벽"** 을 세우는 행위이다. 일본과 대한민국의 차이는 성적으로 개방적이냐 아니냐의 차이가 아니다. 성적으로 개방적이냐가 선정성의 판단기준이라면 <에덴: 본능의 후예들>, <프로듀스 101>, <아이돌학교>, <고딩엄빠> 처럼 **현실의 성**에 대해 그저 "개

방적인가" 라는 질문 하나만으로 답할 수 없다는 걸 생각해보자. 분명히 대한민국에는 성 상품화가 존재하고, 성행위를 암시, 묘사, 강조하는 경향이 뚜렷하게 나타난다. 오히려 이런 **현실의 성적 대상화**에 있어선 **일본이나 대한민국이나 비슷한 방향**으로 수렴하고 있음이 관측된다.

아이돌학교 신입생 모집
아이돌학교 2017학년도 제 1회 입학식
우리는 아이돌 학교의 교육 과정을 성실히 임하며

아이돌학교 신입생 모집
[폐활량 훈련]

아이돌학교 신입생 모집
[무대위기 대처술]

SPECIAL STAGE 프로듀스101

대한민국은 이미 이런 미디어까지 "15살이면 이 정도는 보여줘도 괜찮다" 라고 인정했다.

그런데 조금만 생각해보면 **선정성의 모사행위**가 게임에서 더 강하게 촉발될까, **현실의 여성**이 나오는 미디어에서 더 강하게 촉발될까? "꿈을 꾸는 소녀들" 에게 **자기를 뽑아달라**고 하는 미디어, "마음만 있으면 돼" 라면서 **예쁘니까 괜찮다**고 하는 미디어, **"섹스는 권력이다"** 라고 보여주는 미디어... 이런 미디어들은 모두 15세 관람가임에도 **아무런 인증 없이** 볼 수 있다.

문화
크리스천 연예/스포츠

(종합)'아이돌학교' 프로미스 데뷔 그룹 최종회 순위

김신의 기자 ewhashan@gmail.com | 입력 : 2017.09.30 01:36

SHARE

▲아이돌학교 걸그룹 데뷔를 지망하는 학생 최종 18인. ©Mnet

왜냐하면 **개신교계 언론**에서 이를 허락하니까.

이들이 대한민국에서 **가장 표심이 많은 세대**를 움직일 수 있고, **그 세대 아래에서 자란 다음 세대까지** 움직일 수 있다. 이들이 대한민국의 **"사회적 통념"** 을 결정하는 여론이다. 어째서 <고딩엄빠>는 누가봐도 교회에서 한 마디 긍정이든 부정이든 한 마디 할 것 같은데 **아무런 반응이 없고,** 어째서 <에덴: 본능의 후예들>은 **제목부터 에덴인데** 마찬가지로 개신교계 언론에서 **한 마디도 안 하는지** 생각해본 적 있나?

크리스천투데이

넷플릭스, 또 반기독교? <수리남>보다 더한 <글리치> : 오피니언 ...

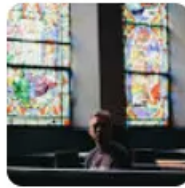
<글리치>는 외계인과 UFO, 그리고 기독교 계열 사이비 종교라는 소재 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

1개월 전

크리스천투데이

참된 신자들이 교회를 떠나는 첫 번째 이유

기독교 변증론자인 로빈 슈하머(Robin Schumacher) 박사가 최근 미국 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

2022. 8. 23.

크리스천투데이

<오징어 게임> 기독교 악질적 묘사, 대응책은 : 오피니언/칼럼 ...

오징어 게임'에서 오로지 기독교 비하를 위한 목적으로 소비되는 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

2021. 10. 3.

크리스천투데이

<수리남>으로 보는, 넷플릭스 등 뉴미디어 반기독교 성향

사이비 종교 조롱 이어 기독교 자체 거부감 심는 효과 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

1개월 전

크리스천투데이

"넷플릭스 드라마 <수리남>, 기독교와 마약 중독 매치시켜"

"넷플릭스 드라마 <수리남>, 기독교와 마약 중독 매치시켜" ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

크리스천투데이

"메타버스-멀티버스, 기독교 세계관 향한 갈망" : 목회/신학 : 종교 ...

주 박사는 "메타버스 개념은 가상 공간에서도 현실 세계와 같은 생활 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

2022. 9. 18.

크리스천투데이

"메타버스 아바타로, 10대에 성경 이야기 전달 가능"

메타버스 환경에서 실천신학적 과제'라는 주제로 제85회 한국실천 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

2022. 9. 18.

크리스천투데이

사랑의교회, 교회교육 대안 위한 메타버스 세미나

앞서 오정현 목사는 인사말을 통해 "메타버스 세상 속에 있는 다음 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

2022. 6. 16.

크리스천투데이

월드비전, 메타버스 통해 난민촌 온라인 체험학습 진행

또한 메타버스 체험을 마친 후에는 난민촌 체험을 통해 느낀 점을 ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

2022. 6. 21.

크리스천투데이

메타버스와 '기독교교육' 융합 가능성과 교육적 적용

2부에서는 안종배 박사(한세대)가 'AI 메타버스와 기독교교육의 미래' ... <저작권자 c '종교 신문 1위' 크리스천투데이, 무단전재 및 재배포 금지>...

기독일보

“넷플릭스 드라마 ‘수리남’은 반기독교 작품” : 교단/단체

한국교회언론회(대표 이억주 목사, 이하 언론회)가 “넷플릭스 드라마 '수리남'은 반기독교 작품” ... Copyright c기독일보, 무단전재 및 재배포 금지.

1개월 전

기독일보

[브리콜라주 인 더 무비] 넷플릭스 시리즈 <수리남> (1)

기독일보. 글자크기 + - ... 넷플릭스에서 투자하고 제작한 드라마 가운데 기독교 신앙에 대해 긍정적으로 표현한 작품은 없다고 봐도 무방하다.

1개월 전

기독일보

[브리콜라주 인 더 무비] 반기독교 논란 넷플릭스 시리즈 <수리남 ...

기독일보. 글자크기 + - ... 기독교 계열 사이비 종교인들을 조롱, 희화화하려는 넷플릭스의 의도를 반영한 드라마 <수리남>.

1개월 전

기독일보

“넷플릭스 드라마 <수리남>, 기독교와 마약 중독 매치시켜”

기독일보 이대웅 기자 ... 한국교회언론회(대표 이억주 목사)에서 20일 '넷플릭스 드라마 수리남은 반기독교 작품이다: 보호하고 지켜야 할 종교 가치...

1개월 전

기독일보

“메타버스 세상에서도 거룩한 복음 지혜롭게 전하자”

사랑의교회 온라인미니스트리 메타버스팀이 서울 서초동 사랑의교회(담임 오정현 목사) 11일 ... Copyright c기독일보, 무단전재 및 재배포 금지...

2022. 6. 12.

기독일보

“메타버스-멀티버스, 기독교 세계관 향한 갈망” : 기독교 : 미주 ...

“메타버스-멀티버스, 기독교 세계관 향한 갈망”. 기독일보 김신의 기자. 글자크기 + -. 제85회 한국실천신학회 정기학술대회 기념사진. c주최측 제공...

2022. 9. 19.

기독일보

“교회, 다음세대 교육 위해 메타버스 적용할 수 있을 것”

사랑의교회 온라인미니스트리 메타버스팀이 18일 서울 서초동 사랑의교회(담임 오정현 목사) ... Copyright c기독일보, 무단전재 및 재배포 금지.

2022. 6. 19.

기독일보

한신대, 메타버스로 입학식 및 오리엔테이션 진행

메타버스(게더타운) 내 한신대 한울관에서 2022학년도 신입생 입학식이 진행되고 있다. ... Copyright c기독일보, 무단전재 및 재배포 금지.

2022. 2. 22.

기독일보

[메타버스 속 MZ 세대 시리즈 6] 메타버스 속 범죄

메타버스에서 생활할 때, 자신도 모르게 범죄에 연루될 수 있습니다. 우리는 어떤 범죄에 빠지지 ... Copyright c기독일보, 무단전재 및 재배포 금지.

대한민국에서 **셧다운제**를 추진한 것도, **"여성보호"** 를 외치기 시작한 것도, **(주)굿모니터링**의 요람이 된 것도, **넷플릭스의 반기독교**를 거론하는 것도, **메타버스를 굳이 현실로** 가져오는 것도 모두 **개신교계 언론**에서 밀어주거나 주도하고 있다는 건 우연일까?

기획/특집

[게임과 권력] ⑤ 개신교 근본주의와 게임규제 (1/2)

셧다운제의 일등공신 권장희 소장의 생각과 활동

임상훈(시몬) 2014-03-10 12:52:18

권장희 위원은 이렇게 설명했습니다.

> 청소년들은 아직 판단력이 약하므로 과도한 소비구조를 유도하는 아이템 유료화는 막아야 한다. 영등위는 정액 요금제를 유도하고 있다.

업계는 뒤집어졌습니다. 강한 반발을 불렀습니다. 규제안은 적용되지 못했습니다. 그럼에도, 권장희 위원의 존재감은 단숨에 올라갔습니다. 당시 일부 업계인들은 권 위원을 '권 장로'라고 불렀습니다.

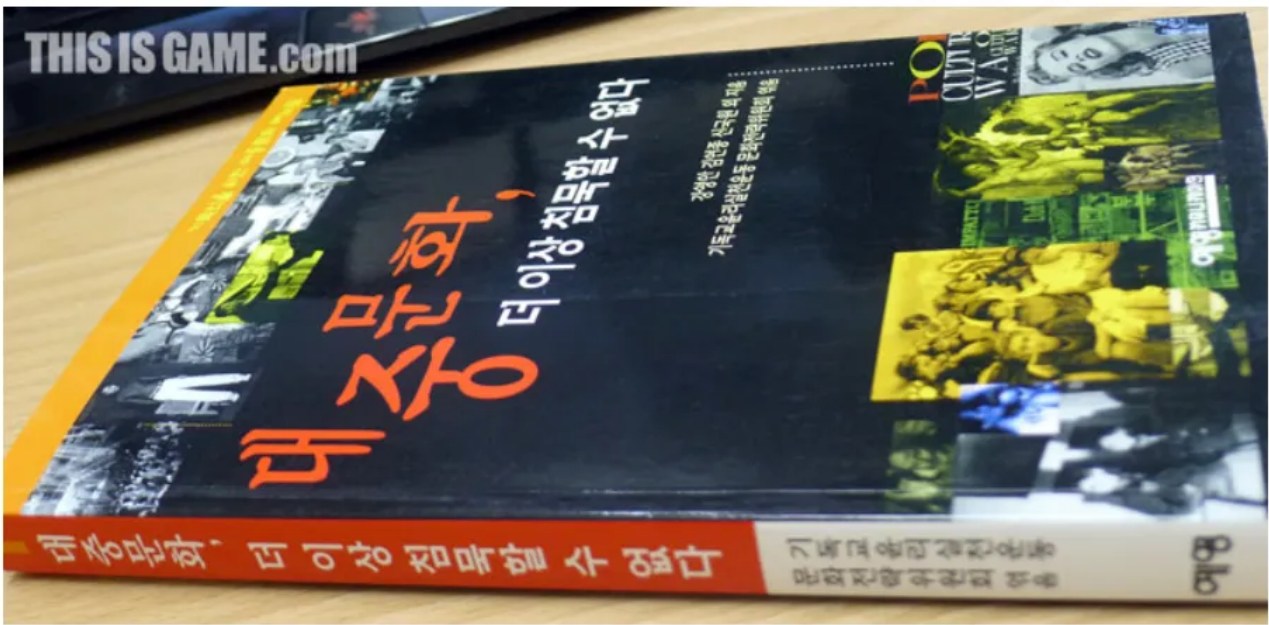
이때까지 그는 주로 업계에만 알려진 존재였습니다. 그의 이름 석자가 대중적으로 회자된 것은 2011년 3월 16일입니다. 수익자부담원칙에 따라 게임회사에게 돈을 걷어야 한다는 주장이 공식적으로 처음 나왔던 날이죠. 권장희 소장은 게임회사 수익의 10%를 걷어야 한다고 주장했습니다.

게이머들은 이런 숫자에는 뜨악하면서도, 금방 까먹습니다. 대신 자신들을 모욕하는 '단어'에는 더욱 분노하고, 잊지도 않죠. 이날 그 유명한 '짐승뇌'가 나왔습니다. 권장희 소장은 이렇게 주장했습니다.

> 게임 중독에 빠진 아이들은 전두엽의 발달이 늦어져 모든 일에 반사적이고 공격적인 성향을 보이는 짐승과 비슷한 상태로 변한다. 지금 (한국의) 교실에는 게임 때문에 얼굴은 사람인데 뇌 상태가 짐승 같은 아이들이 있다.

약 한 달 뒤, 그는 MBC <100분 토론>에 등장했습니다. '셧다운제' 도입을 놓고 마지막 살바싸움이 치열하던 때였습니다. 권 소장은 "셧다운 대상을 19세로 확대하는 것은 물론 쿼터제까지 시행해야 한다"고 목소리를 높였습니다. 쿼터제는 하루 일정 시간만 게임을 할 수 있도록 부모가 정하는 제도입니다.

권장희 소장은 왜 이런 활동에 투신하게 됐을까, 궁금했습니다. 그의 강연과 책을 찾아봤습니다. 주목할 만한 책이 한 권 있었습니다. 1998년 11월 기독교윤리실천운동 문화전략위원회에서 엮은 <대중문화, 더 이상 침묵할 수 없다>였죠. 권 소장은 실천적 제안을 담은 5장 '정보·문화시대의 문화소비자운동'을 썼습니다.

아직 온라인게임이 뜨기 전이었습니다. 게임에 대한 이야기는 거의 없습니다. 비판의 대상은 대중문화 전체였습니다. 저는 이 책을 통해 권 소장의 '개신교 근본주의적' 시각과 '전투적 복음주의적' 실천의지를 이해할 수 있었습니다. 이 장에서 나온 시각과 실천의지는 이후 꾸준히 드러났고, 오롯이 유지되고 있습니다.

권 소장은 당대 대중문화가 '인간의 규범과 가치를 파괴할 개연성이 있음을 주목해야 한다'며 개신교인은 다음과 같은 자세로 나설 것을 요청합니다.

> 기독교인들은 항상 깨어 있어서 반규범적인 가치들의 지배로부터 자유로워야 함은 물론이고 적극적으로 하나님의 창조질서를 거스르는 왜곡되고 파괴적인 규범들과 맞서 싸워야 한다. (112p)

> 적어도 우리가 하나님의 백성으로서 하나님의 형상을 따라 이 땅을 회복시켜 나가야 할 책임이 있고, 그 범위가 우리 일상을 포함하여 문화 전반에 미치는 것이라면 정보·문화산업 시대의 문화상품들이 쏟아내는 왜곡된 가치와 규범을 하나님의 기준에 부합하도록 만들어 가는 것은 그리스도인의 중요한 사역이 되어야 할 것이다. (113p)

권 소장은 이런 활동과 관련해 개신교 교회의 강점을 언급했습니다. 활동가로서 실행적 면모가 읽힙니다. 최근 새누리당 신의진 의원과 황우여 대표 등이 교회와 적극적으로 손을 잡으려 하고 있습니다.

> 우리 사회는 공의을 지향하는 교회가 그 어느 사회보다 많다는 데 희망이 있다. 교회는 시민사회 영역에서 가장 영향력을 발휘할 수 있도록 훈련되고 조직화된 인적 자원과 풍부한 물적 자원을 가지고 있다. 어느 시민단체도 교회만큼 회원이나 재정을 보유하지 못하고, 이념적 결속도 가질 수 없다. 정부와 기업이 청소년들의 건강한 성장을 방해하거나 올바로 인도하지 못할 때 맞서 견제할 수 있는 시민사회의 실질적인 힘을 갖고 있는 곳은 다름 아닌 교회이다. (121p)

> 교회가 조금만 힘을 쓰면 반규범적인 대중문화로부터 우리 사회를 지켜낼 수 있다. 따라서 대중문화의 도덕성은 교회의 도덕성을 가능하는 지표가 될 수 있다. (121p)

> 하나님의 창조질서를 거스르는 가치관과 규범을 주장하는 문화상품들이 돈벌이를 목적으로 생산되지 못하도록 견제하는 운동이 교회를 중심으로 확산되어야 한다. (123p)

권 소장은 구체적인 전략의 하나로, 대중문화 생산자에게 그 책임을 묻게 하자고 주장합니다. 학교 현장의 교육 활동도 강조합니다. 1998년 이 책이 쓰였습니다. 게임업체의 수신자부담 주장이 공식적으로 나온 것은 2011년입니다. 전국 모든 유치원, 초·중·고과 공공기관에서 인터넷중독 예방과 해소를 위한 교육을 매년 1회 이상 실시하는 '국가정보화 기본법(일부 개정)'이 발의된 것은 2012년 7월 24일입니다. 권 소장은 이미 10여 년 이상 앞서가고 있었습니다.

https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/11/?n=53654

기획/특집

[게임과 권력] ⑥ 개신교 근본주의와 게임규제 (2/2)

신의진 의원의 키다리 아저씨(?) 황우여 대표의 개신교 근본주의적 성향

임상훈(시몬) 2014-03-11 18:55:53

지난해 가을 게임규제 찬성측에 새로운 히어로가 떠올랐습니다. 새누리당 황우여 대표입니다. 지난 10월 교섭단체 대표연설 이후 행보가 두드러집니다. 이 분에 대해 궁금해졌습니다. 알아봤습니다. 이 분 역시, 권장희 소장과 같은 '개신교 근본주의' 성향이 두드러졌습니다. 현직 여당 대표는 왜 이렇게 게임을 못 살게 굴까요? **/시몬**

황우여 대표는 신의진 의원의 키다리 아저씨?

새누리당 신의진 의원은 정신과 의사 출신으로는 최초로 비례대표로 뽑혔습니다. 전공을 살려 2013년 4월 원대한 계획을 담은 법안을 발의했습니다. '중독 예방·관리 및 치료를 위한 법률안'. 알코올, 마약, 도박, 게임 등 4대 중독을 국가가 일원화해 관리하자는 내용이었습니다.

반응이 밋밋했습니다. 6월 보건복지 상임위원회에 상정됐지만, 문화부, 행정안전부 등 관련된 부처의 반대가 심했습니다. 이런 이유로, 법안을 검토하는 전문의원은 협의·조율 등 세부적인 검토가 필요하다는 의견을 냈습니다. 야당은 물론이고, 미래창조부 등 다른 상임위 여당 의원들도 호응이 없었습니다.

몇 달째 지지부진. 신의진 의원이나 법안을 함께 준비했던 그룹은 답답했겠죠. 그때 새누리당 황우여 대표가 등장했습니다. 아마 신 의원이 찾아가 도움을 요청했을 겁니다.

2013년 10월 7일, 게임업계는 충격과 공포에 휩싸였습니다. 국회 본회의장에서 날아온 핵펀치급 소식 때문이었습니다. 새누리당 황우여 대표는 국회 본회의에서 교섭단체 대표연설을 통해 알코올, 게임, 마약, 도박을 4대 중독으로 규정하고 "이 사회를 악에서 구해야 한다"고 말했습니다. [관련 기사]

신의진 의원은 예상치 못한 궁지에 몰렸습니다. 이 때 다시 황우여 대표가 쓱 등장했습니다.

12월 4일, 한국기독교공공정책협의회는 신의진 의원과 함께 '중독 없는 대한민국 만들기 운동 발대식 및 기자회견'을 열었습니다. 중독법의 조속한 입법을 요구했습니다. 보건복지부와 중독포럼 등 정신과 의사에 의존하고 있던 신의진 의원에게 개신교 계열의 원군이 생겼습니다. 이 행사를 준비한 것은 황우여 의원실이었습니다.

하지만, 중독법은 12월 20일 국회 보건복지위원회 법안심사소위원회에서 멈췄습니다. 사회적 합의와 여론수렴을 위한 공청회가 요구됐습니다. 올해 2월 17일 2차 공청회가 열렸습니다. 1차에 비해 비교적 공정하게 치러졌습니다. 비공개로, 입장 차이만 확인했습니다. 신의진 의원의 요청에도 불구하고, 법안은 2월 임시국회에서 상정되지 못했습니다.

법안 처리의 진도가 안 나가는 상황이었습니다. 아니나 다를까, 키다리 아저씨(?) 황우여 대표가 다시 등장했습니다.

황 대표는 3월 7일 국회 국제친선 조찬 기도회에서 이렇게 말하며 중독법 지지를 호소했습니다.

하나님 이외에는 어떤 것에도 메여서는 안 된다. 중독은 하나님 이외에 메이는 것이다. 분명한 신앙으로 중독 문제를 해결해 나가자. 내년에 다시 만날 때까지 이 문제에 대해 기도해주길 바란다.

'신의진 의원 구하기' 등을 포함한 황우여 대표의 게임규제 입장은 그가 오랫동안 보여왔던 개신교 근본주의적 성향을 추적해 보면 이해됩니다. 그는 2008년부터 현재까지 국회 내 최대 의원수를 가진 개신교 신자 모임인 국회조찬기도회 회장직도 맡아오고 있습니다.

2012년 우리나라 국민 중 개신교 신자는 20% 수준으로 조사됐습니다. 19대 개원 당시 국회의 개신교 비율은 37.1%였습니다. 국회 내 최대 종교입니다. 따라서 개신교의 정치적 영향력은 실제 신자 수에 비해 큰 편입니다. 특히 이명박 정권 때 두드러졌죠.

https://thisisgame.com/webzine/nboard/11/?n=53705

그러니 **반게임적 정책의 이론적 근거**를 찾아서 파헤치다 보면 **페미니즘도 아니고 뜬금없이 새누리당 + 신앙**이 튀어나오는거다.

대한민국에서 **취향의 자유**보다 더 절대적이고 반박할 수 없는 논리가 **신앙의 자유**이다. 왜냐하면, 상식적인 현대 자유민주국가의 구성원이라면 상대방의 종교가 무엇이건 차별하지 않아야 정상이니까. 또한 국회의원 전부가 이익을 위해 행동하는 것은 아니듯 모든 교인들이 설교를 맹신하는 것도 아니다. 하지만 정확하게 특정해서 **"게임에 적대적인 정책은 개신교계의 논리로 이루어졌다"** 라고 한다면... 이건 참이다. 이렇게 **개신교 근본주의**가 기사 헤드라인에 보도될 정도로 **정책의 기반**을 다져둔 해가 **2014년 3월**이었음을 기억해두면, **2014년 5월** 게임위에서 민간심의 이양을 위해 **김규철 초대 위원장**을 필두로 **GCRB**(게임콘텐츠등급분류위원회)를 세운 것과, **2015년 3월** 게임위에서 신임 위원장으로 **여명숙 위원장**을 세운 것은...

게임물관리위원회와 부산정보산업진흥원 게임 협력사업 추진

발행일 : 2015-07-08 16:48

게임물관리위원회(위원장 여명숙, 이하 게임위)와 부산정보산업진흥원(원장 서태건)은 8일 게임위에서 게임 관련 협력사업 추진과 게임 인력 양성에 관한 양해각서(MOU)를 교환했다.

<여명숙 게임물관리위원회 위원장(왼쪽)과 서태건 부산정보산업진흥원장이 게임 협력사업에 관한 MOU 교환 후 악수하고 있다.>

MOU 주요 내용은 △게임분야 인력 양성에 필요한 교육과 교육장소 상호 지원 △모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단, 굿게이머그룹 운영에 상호 협력 △지스타를 통한 지역 건전게임문화 조성 공동 노력 등이다.

https://www.etnews.com/20150708000353

김규철 당시 GCRB 위원장이 2대-3대-4대 위원장으로 있던 부산정보산업진흥원에서 **여명숙 당시 게임위원장**이 임기 초에 적극 추진한 **"모바일 오픈마켓 모니터링단", "굿게이머그룹(GGG)"** 으로 이어진 것도 우연이 아니겠지?

1. 사업목적

모니터링단 사업 경과

연도	2015	2016	2017 본예산	2017 추경	2018	2019	2020	2021
수탁사업자	부산 YWCA	㈜굿모니터링					㈜메타넷엠플랫폼	㈜리서치앤리서치
요원 수(명)	40	15	30	70	100	200	200	200
요원 자격	경력단절여성・장애인							
모니터링 건 수	17,736	8,190	37,258		49,064	96,752	97,695	96,791

가. 자체등급분류 게임물에 대한 모니터링으로 시장 건전화 유도
나. 경력단절여성·장애인 등으로 구성된 시민 모니터링단 운영으로 게임물 사후관리 성공사례 도출 및 일자리 창출 기여

모 집 공 고 (안)

모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단을 아래와 같이 모집합니다.

2015년 4월 13일

부산 Y W C A

1. 채용인원 : 40명(기간제 근로자)
2. 자격요건

자격조건	우대사항
* 경력단절 여성 / 장애인 * 구글 프레이스토어 이용이 가능한 안드로이드 기기 보유자 * 애플 앱스토어 이용이 가능한 IOS 기기보유자 * 4대보험 미가입자	* 게임물에 대한 이해가 있으신 분 우대 * 컴퓨터 활동 능숙자 (엑셀, 한글)

3. 근무조건
 ○ 채용기간 : 2015. 5. 11 ~ 12. 10 (7개월 계약직)
 ○ 근무시간 : 주5일 근무 / 09:00~18:00 중에 일 4시간 근무 (재택근무)
 ○ 보 수 : ₩ 584,000/월 (4대 보험 본인부담금 포함)
4. 모집방법
 ○ 접수기간 : 2015 4. 13 ~ 4. 17 (5일간)
 ○ 구비서류
 - 모니터 입사 지원서 1부.
 - 경력증명서(해당자)
 - 컴퓨터관련 자격증
 ○ 접수처 : 방문접수 해운대여성인력개발센터 / 이메일접수 hw7029196@naver.com
5. 전형방법 : 서류 및 면접 심사

해운대**여성인력개발**센터(모집공고 링크)에서 **수탁사업자 YWCA**의 모집공고를 게시했다는 사실은 2015년 4월부터 훗날 고용노동부가 지적할 **"경력단절 여성**/장애인"이라는 자격요건이 제시된 것처럼, 게임위의 이른바 "여성친화적인 정책" 또는 "페미니즘 정책" 이라고 알려진 것의 **실상은 개신교계의 이해관계**에 있었다. 왜 굳이 "경력단절 여성"을 뽑아야 했느냐고? **직장생활, 곧 사회생활**로부터 **동떨어진 여성들 중 가장 신앙에 "의심이 없는" 사람들**이니까.

제목	게임위, 2021년 불법게임물 신고포상금제도 시행		
작성자	관리자	작성일	2021-03-22 오후 2:16:43

2021년3월22일(월)
사진 있음

게임물관리위원회2021-05
[48058]부산광역시 해운대구 센텀서로39 영상산업센터1층, 2층 게임물관리위원회
담당자:이나경 담당
전화: 051-720-6817 FAX: 051-720-6885

게임위, 2021년 불법게임물 신고포상금제도 시행

불법게임물 근절을 위한 국민 직접 참여 제도가 본격 시행된다.

게임물관리위원회(위원장 이재홍, 이하 '게임위')는 22일(월) 부산본청 등급분류회의실에서 불법게임물 유통 및 불법 환전 등에 대한 단속의 실효성을 높이기 위해 올해 처음 "불법게임물 신고포상금제도"를 시행했다.

이번에 위촉된 위원들은 ▲김효진 한국관광학회 교수 ▲이해성 부산지방법무사회 법무사 ▲최찬영 부산광역시경찰청 생활질서계장 ▲추미전 부산YWCA 이사 등이다.(성명 가나다순)

게임위는 불법게임물 신고포상금제도 운영지침에 따라 경찰청, 유관기관, 시민단체, 학계 전문가 등으로 '2021년 불법게임물 신고포상심사위원회'를 구성했다.

올해부터 게임위는 국민들의 적극적인 신고참여를 위해 신고포상금 예산을 증액하여 **4,200만원을 지급**할 예정이다.

신고대상은 불법게임물 제공행위, 환전 및 환전 알선 행위, 사행심 조장 광고 및 선전문 게시·배포행위 등이며 법 위반행위로 확인될 경우 신고내용에 따라 포상금을 받을 수 있다.

신고를 원하는 사람은 신고서와 증거자료 등을 **게임위 홈페이지(http://www.grac.or.kr) 불법게임물 신고센터에서 신고**할 수 있으며, 신고포상심사위원회에서 포상금 지급 여부와 액수를 결정하게 된다.

그렇다면 이재홍 위원장 시절, **2021년 3월**로 이미 2021년 1월에 국고보조금을 타간 김규철 "게임위원장" 의 시절에 이재홍 위원장이 아무리 불법게임물 신고포상제를 시행해봤자다.

왜냐하면 **신고포상심사위원**으로 있는 **시민단체 대표**가 **부산 YWCA 이사**였고, 이미 실무팀에서는 독단적으로 "손해 입어도 돌려받지 않겠다" 라며 직원들에게 각서까지 쓰게 만들 정도로 사실상 **실권은 정보서비스팀 최팀장**에게 있던 상황이니까. **<바다신 2>** 등등이 제도와 무관하게 용인되온 것에서도 **개신교계의 "묵인"** 이 있었기 때문이다.

그렇다면 **"게임을 직접 배워 불법 게임을 잡는 엄마들" 의 배후**에는 누가 있을까?

부산 YWCA와 **수의계약**을 맺어 게임 감시에 앞장서는 초대 모니터링단에서 "폭력성", "선전성", "유해콘텐츠" 를 감시한다면서 **"자녀들과 소통하는 법"** 이라며 "세대 간의 격차 해소" 를 추구했다? 이건 다르게 써야 한다. 대한민국에서 **특정 종교의 특정 단체**에서 추구하는 **특정 관점**을 **학부모 세대**에게 **"교육" 이라는 이름으로 "신앙" 과 함께 "주입"** 한 것이다.

제목	게임위, 게임이용문화를 지키는 물관리기사단 한자리에 모여		
작성자	관리자	작성일	2015-12-11 오후 4:22:05

게임위, 게임이용문화를 지키는 물관리기사단 한자리에 모여

-모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단 해단식 개최 -

게임물관리위원회(위원장 여명숙, 이하 '게임위')는 12월 11일(금)오전 10시 본관 2층에서 여명숙 위원장과 하선규 부산YWCA회장, 강신철 K-iDEA협회장을 비롯한 협회관계자 등 60여 명이 참석한 가운데 '모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단'의 해단식을 가졌다.
 모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단은 지난 5월 부산YWCA와 게임위가 함께 운영한 사업이다. 총 40여 명의 규모로 구성된 모니터링단은 한 해 동안 총 17,736건을 모니터링 했다. 이중 5,625건의 청소년에게 유해하거나 등급이 적절하지 않은 모바일 오픈마켓 게임물에 대해 차단하거나 등급을 조정하는 실적을 거뒀다.
 이날 해단식을 축하하기 위해 서병수 부산시장과 서용교 국회의원이 축전을 보내왔다. 서병수 부산시장은 영상축사를 통해 "모니터링단이 지속적으로 운영되어 밝고 건전한 게임문화 정착을 선도하고 부산게임산업 발전에도 기여해주기를 기대한다."라고 밝혔다. 서용교 국회의원은 축전을 통해 "우리 자녀들의 건전한 게임이용 지도와 게임문화를 만드는데 큰 역할을 해줘서 감사하다. 국회에서도 계속적으로 사업의 중요성을 강조하며 협력할 예정이다"며 격려의 인사를 전했다.
 게임위는 우수모니터링 요원을 선정하여 5명에게 우수표창을 수여했다. 또한 모니터링단 운영 공로로 서병수 부산시장, 서용교 국회의원, 하선규 부산YWCA회장에게 감사패를 전달했다.
 게임위 여명숙 위원장은 "모니터링 사업은 급증하는 모바일 오픈마켓 게임물의 효율적인 사후관리를 위해 꼭 필요한 사업"이라고 강조하고 "내년에도 모니터링단 제2기의 활동을 적극 지원하겠다"고 말했다.

제목	게임위, 굿게이머그룹(Good Gamer Group) 제2기 해단식 개최		
작성자	관리자	작성일	2015-12-07 오후 7:41:24

게임위, 굿게이머그룹(Good Gamer Group) 제2기 해단식 개최

- 오픈마켓 자체등급분류 게임물 모니터링 '159'건 수행 -

게임물관리위원회(위원장 여명숙, 이하 '게임위')는 12월 7일(월)오후 2시 게임위 부산본청 2층 대회의실에서 굿게이머그룹(Good Gamer Group, GGG) 제2기의 한 해 성과를 공유하고 활동을 마감하는 해단식을 가졌다.

GGG 2기는 게임을 좋아하는 대학생들 164명이 참여했으며 총 159건의 오픈마켓 게임물의 모니터링을 했다. 이 중 31건은 청소년에게 유해하거나 등급이 적절하지 않은 것으로 확인되어 사후조치가 이루어지기도 했다.

세부적으로는 '폭력성', '선정성', '범죄', '언어' 등의 게임물 등급이 부적절한 게임물 28건과 청소년이용불가인 '불법사행성' 게임 3건에 대해서는 '시정요청', '차단'으로 각각 처리했다.

이날 게임위는 모니터링 활동을 성실히 수행한 우수 활동자를 선정하여 '우수상' 10명, '공로상' 36명을 포상했다. 또한, 오큘러스VR의 이호민 엔지니어를 초청하여 'VR의 현재와 미래'에 대한 강연과 최신VR 콘텐츠를 직접 체험하는 시간을 가졌다. 한편, 게임위는 모니터링 활동을 성실히 수행한 GGG 2기 학생들에게 봉사점수를 부여해왔다.

GGG는 게임산업과 등급분류제도에 대한 교육과 게임물 모니터링 체험 등을 통해 참여자 스스로 건전한 게임이용과 모니터링 업무를 직접 참여하여 올바른 게임문화 정착을 위해 작년부터 운영해왔다.

"참여자 **스스로** 건전한 **게임문화** 정착을 받아들였다" 라는 표현을 굿게이머그룹에서 (주)굿모니터링으로 옮겨보자.

굿게이머그룹에 대한 제보가 들려오는 가운데 **당시 여명숙 게임위원장**이 대학생들에게 정말 **"스스로"** 받아들일 수 있게 하였나? 아니면, 본인의 **권력기반**을 공고히 하고 **이해관계**를 같이하는 **여론형성**을 **"게임문화"** 라고 표방하며 **주입**하는 것이었나?

'핸드폰 불법게임 82% 감소' 진짜 이유는

장성협 기자 | 승인 2016.10.10 12:54

게임물관리위 예산 줄자 모니터링단 40명→15명으로 축소

게임물관리위원회가 예산 감축을 이유로 사회적 취약계층으로 구성된 모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단 인력을 40명에서 15명으로 대폭 감축한 결과 불법게임물 모니터링 및 시정요청 건수가 작년 대비 18~19% 수준에 그치는 등 모바일 불법게임이 사실상 방치되고 있는 것으로 드러났다.

국회 교육문화체육관광위원회 소속 김병욱 의원(성남시 분당을, 더민주)이 게임물관리위원회로부터 제출받은 국정감사 자료를 분석한 데 따르면 위원회의 올해 모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단의 운영 예산은 1억274만원, 인원은 15명으로 작년(2억2천만원, 40명) 대비 각각 53.3%와 62.5%가 감소한 것으로 나타났다.

2013년 말 부산으로 이전한 게임물관리위는 지난해부터 급증하고 있는 모바일 오픈마켓 게임물의 효율적인 관리와 안드로이드마켓과 애플 앱스토어 등에서 유해 게임물과 등급분류가 적정하지 않은 게임물 등을 모니터링하기 위해 모니터링단을 운영해왔다.

작년의 경우 부산 YWCA에 위탁해 부산지역의 경력단절 여성과 장애인 여성 등 사회적 취약계층 위주로 40명을 채용 5월11일부터 12월10일까지 약 7개월 동안 재택근무 방식으로 불법게임과 등급부적정 게임물을 집중 모니터링했다.

이는 등급부적정 게임물 중 시정 대상이 폭증했거나, 모니터링 자체가 문제가 있는 것으로 해석할 수 있는 대목이다.

게임물관리위는 모니터링 예산과 인력을 줄인 이유를 기재부의 방침에 따라 편성예산의 10%를 줄이는 바람에 올해 예산이 작년 대비 4억9300만원 줄었기 때문이라고 설명했다.

실제로 올해 게임물관리위 예산은 66억9100만원으로 지난 해(71억8400만원)에 비해 6.9%가 줄었으며모니터링 예산 외에도 직원의 월평균 급여는 6.8%, 성과급 73.8%가 삭감됐다.

그러나 모든 예산이 줄어든 것은 아니다. 임원 2명의 급여는 연간 2천325만원이 올랐고 작년에는 지급하지 않았던 성과급 1744만원까지 지급하여 임원 보수 총액만 4천만원이 올랐다. 또한 총액기준 인상률은 20.0%에 달했으며 기관 예산이 줄었는데 임원 보수는 20.0%나 올리면서 모니터링 예산을 줄여 불법게임을 방치한 셈이어서 도덕적 해이라는 비판을 피하기 어렵다.

김병욱 의원은 "국내 게임산업이 빠르게 모바일 중심으로 재편되고 있는 상황에서 모바일 모니터링 인원을 3분의 1로 줄인 것은 사실상 불법게임이나 등급부정적 게임 단속을 방치하는 것"이라며 "게임산업에 미칠 악영향은 물론 유해성 게임으로부터 청소년을 보호하기 어려운 결과를 초래하는 만큼 충분한 모니터링 인원을 배치해야 한다"고 지적했다.

그렇다면 어째서 여명숙 게임위원장이 **2016년 국정감사** 당시 **박근혜-최순실 게이트**에 대한 차은택 전 문체부장관의 폭로를 통해 **게임위의 예산삭감에도 불구하고 임원 보수는 올린 것**이 드러나자 덮어버렸고 + 이를 지적한 **더불어민주당에서 내린 결론이 어쩌다 모니터링단 사업확대가 되었는지**를 알아낼 수 있다.

약 2,000년 전 예수는 말씀하셨습니다.

> 카이사르(로마 황제)의 것은 카이사르에게, 하느님의 것은 하느님께 바치라. (마태오복음 22장 21절)

비슷한 시기, 로마의 철학자이자 정치가였던 세네카는 이런 말을 남겼습니다.

> 종교란 평민들에게는 진실로 여겨지고, 현자들에게는 거짓으로 여겨지며, 통치자들에게는 유용한 것으로 여겨진다.

이것은 정떡이 아니다. 특정 정당만이 아니라 지금까지 **권력을 잡아본 정당들은 모두 일관적으로** 개신교계의 편을 들어주었다. 왜 그럴까? 그럴 수 밖에 없기 때문이다. 개신교계 인구만큼 **종교-정치화** 되었을 때 **가장 적극적으로** 참여하는 이들이 없으며, 일부의 일탈을 **나머지 교인들이 어떻게 설득하거나 막아서는 것이 불가능**하기 때문이다. 게임위에서 한번 뱉은 말을 어떻게든 회피하며 **사과하지 않는 것**도, 마치 교회에서 **"먹사"** 들이 그렇듯 스스로를 **절대적인 정의**를 실현하는 사역자이자 **"우매한 어린 양들을 선도해야 하는 목자들"** 이라 여기기 때문 아닌가?

Q. 이용자들 사이에서 게임위 등급분류 기준이 좀 일관적이지 않게 자의적으로 해석이 된다. 이런 지적이 많은데 인정하시는 지 궁금하고. 두 번째로는 이제 현행 등급 분류 기조 자체를 수정하실 생각도 있는지 궁금합니다. 이용자들 사이에서는 다른 산업에 비해서 너무 보수적이라고 하는 시각도 있는데, 이에 대해서 어떻게 생각하는지 말씀해주시면 감사하겠습니다.

김규철 위원장: 그런 얘기를 많이 들었죠. 저희가 보수적으로… 좀 더 진보적으로. 그러니까 사실 제가 여기 오기 전에 GCRB(게임콘텐츠등급분류 위원회) 라고 민간 등급분류 위원장을 7년 했습니다. 거기는 15세 이하(이용가에 대한 등급분류)인데, 거기에 주로 학부형 모임들이 있습니다. 우리나라에 참여연대라던가 있습니다. 이런 분들이 컴플레인을 많이 해요. "왜 이런 걸 전체 이용가를 줬느냐" 시각이 좀 다릅니다.

직접 저희한테 메일로 하는 부분도 있고, 찾아오신 분들 몇 분 만나 일정 부분 또 애들을 키우니까. 저도 자식 키우는 입장에서 공감 가는 부분도 있고요. (그분들께) 설명을 하지. 이 게임이 왜 전체 이용가가 되었는가? 다른 게임하고 뭐가 다른가.

https://www.thisisgame.com/webzine/news/nboard/4/?n=161757

게임위, '2022년 불법게임물 신고포상금' 확대 시행

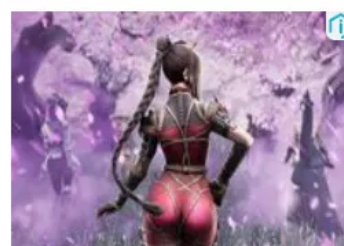
입력 : 2022.03.15 11:12
생활경제부

가 가

불법게임물 신고포상금 규모가 크게 확대 시행된다.

게임물관리위원회(게임위)는 불법게임물 유통 및 불법 환전 등에 대한 단속의 실효성을 높이기 위한 '2022년 불법게임물 신고포상금제도'를 시행한다고 15일 밝혔다.

이를 위해, 게임위는 불법게임물 신고포상금제도 운영지침에 따라 경찰청, 유관기관, 시민단체 전문가 등으로 '2022년 불법게임물 신고포상심사위원회'를 구성했다.

위촉된 포상심사위원들은 ▲김재갑 부산경제진흥원 글로벌사업지원센터장 ▲문홍국 부산광역시경찰청 생활질서계장 ▲양미숙 부산참여연대 사무처장 ▲이재홍 부산광역시경찰청 사이버수사대장 등이다.

https://m.sports.khan.co.kr/view.html?art_id=202203151112003&sec_id=560201#c2b

김규철 위원장이 **"학부형 모임들"** 을 언급하면서 콕 집어서 **"참여연대"** 를 언급했다는 사실 기억하는가?

어째서 이들이 2022년 3월부터 **양미숙 "부산참여연대" 사무처장**께서 포상심사위원으로 계시는 동안 <바다신 2> 와 같은 게임물이 **전체이용가로 유통되는 걸 왜 방치**했는가? 대한민국의 학부형들에게 물어보라. <바다신 2> 같은 **"자칭 게임"** 들이 게임이라면서 전체이용가로 분류되었다고 말이다.

저희가 게임법 때문에 (등급 분류 위원에) IT 전문가, 문화예술 전문가들이 와 있습니다. 그분들은 게임 만들어 본 적 없고. 게임과 관련해서 한 시간도 설명하기 힘든 분들이 많은데. 저는 그분들이 가지고 있는 규범이나 상식이 우리 게임 쪽에 그나마 제대로 잣대를 댈 수 있다고 믿는 사람 중에 하나거든요.

실제로 게임 개발 10년 이상 한 사람 불러보면 얼마든지. 그런데 게임 개발해 보신 분들 계시겠습니다마는 게임 개발할 때 기획서 쓸 적에 그대로 안 만들어집니다. 학생들 데리고 졸업 작품 만들어도 애초에 기획서 엉뚱한 게 나와요. 그러니까 저는 이해를 합니다.

이런 회의할 때 아마. 다른 의원들도 저 친구는 학교 선생했으니까 그러니까 제가 이건 이런 관점에서 이해해 주십사 하고 설명을 드립니다. 그런 게 자의적인 시각이고. 또 어떤 분들은 예를 들어서 여성단체를 대표하신 위원이 계시면 보수적일 수밖에 없습니다.

이게 만약에 중학생들 볼 수 있다고 생각하십니까? 그러면 답변하기 참 힘든… 그런 저희 회의록이 다 기록이 돼 있기는 합니다만. 오늘 회의록 공개를 하겠다고 위원들한테 설득하고 또 반대하는 분들 계시면서 그러니까 앞으로 힘들겠네 하는 분들이 있고. 그럴 수도 있을 겁니다.

다만 저희가 그동안 해온 것들 중에서 실수한 것도 있을 것이고. 또 저희 게임물관리위원회가 나름대로 보람을 가지고 한다고 생각하십니다마는 특히 요번에 사태를 보면서 우리가 이렇게 못했나 이런 자괴감도 들고요. 어쨌든 자의적 해석이라는 말은 지금도 고민 중이기는 합니다만. 그게 맞는 말인가 제가 참 동의하기 힘들기는 합니다.

김규철 위원장은 "그분들이 갖고 있는 **규범**이나 **상식**" 이야말로 그나마 제대로 된 잣대라고 **"믿는 사람"** 을 자처한다.

그러면서 **"여성단체"** 를 거론하더니 **중학생들 볼 수 있나**는 발언에서 자괴감까지 든다고 동의하기 어렵다는 입장을 보였다. 그러자마자 **여성경제신문**에서 기다렸다는 듯 **"강간 문화"** 를 거론했다. <블루 아카이브> 가 미성년 여성들을 강간에 노출시키는가? 설령 의도하지 않게 그러한 효과를 낸다더라도 **현실의** 미성년 여성을 성적으로 대상화하는 여타 미디어보다 더 **"보수적으로"** 심의할 필요가 있는가? 김규철 위원장이 거론한 말은 고쳐야 한다. 그것은 "보수적" 이 아니라 **"독단적으로"** 라고 말했어야 한다. 게임물관리위원회와 모니터링단 요원들은 **경력 단절 여성**을 대표하지도 않고, **여성**들을 대표하지도 않고, **학부모**를 대표하지도 않고, **페미니스트**를 대표하지도 않고, **중학생**을 대표하지도 않는다. 그 뿌리를 따라가면 **근본주의 개신교**라는 **"믿음"** 이 있을 뿐다.

대한민국에는 **종교의 자유**가 있다. 이러한 **헌법적 가치**들은 어떤 경우에도 반드시 지켜져야만 하기에 헌법에 명시된 것이다.

물론 이런 **헌법**조차도 대한민국에서 손 뒤집듯 **쉽게 바뀐 역사**가 있는 만큼 그러한 역사를 경험해본 기성세대에서 그 가치를 간과하거나 오히려 부정하는 일이 일어나는 건 필연일지도 모른다. **하지만 이제는 시대가 바뀌었다.** 더이상 소녀들은 "운동권 선배" 들의 장난감이 아니다. "장로님" 에게 생육하라는 말씀을 받들지도 않는다. **더이상 소녀들은 어른들이 주입한 가치에 놀아나지 않는다.**

블루 아카이브는 어떤 이야기인가?

선언:
이 이야기는 학원물이며, 모든 캐릭터들은 학생이다.

NDC

모든 테마를 학원물이라고 정의하고 그것이 모든 기준점이 되기를 바랬습니다

2022-08-23 19:00 댓글 :20

[인터뷰] 블루 아카이브의 핵심, "결국은 학원과 청춘의 이야기"

박광석 기자 (Robiin@inven.co.kr)

에덴조약 3장의 마지막 장면은 당초부터 구상했던 중요한 씬입니다. 게임의 타이틀과, 카피라이트를 '학원X청춘X이야기'로 정한 이유가 드러나는 씬이기도 합니다.

Q. 끝으로 블루아카의 스토리를 사랑하고, 재미있게 플레이하는 유저들에게 전하고 싶은 메시지가 있다면?

= 이번 에덴조약 편 3장 '우리들의 이야기를'은 어떠셨을까요? 슬프고 우울한 분위기로 시작되지만 결국 이 타이틀명에 대한 대답은 블루아카이브가 처음 오픈할 때부터 우리들에게 제시되어 있었다는 것을 보여주고 싶었습니다. 밝고, 청량한 '학원과 청춘의 이야기' 블루아카이브가 앞으로도 어떤 이야기를 이어나갈지 관심있게 지켜봐 주셨으면 좋겠습니다. 에덴조약 편 3장 이후에도 흥미로운 이야기들이 많이 준비되어 있으니까, 많은 기대 부탁드립니다. 저희도 재미있는 이야기를 만들기 위해 노력을 멈추지 않고 계속 정진하겠습니다. 감사합니다.

https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=275674

문학계에 내려오는 격언 하나가 있다. *"소녀는 영원히 어리지 않다. 더 강한 여성으로 돌아와, 당신의 세계를 부술 것이다."*

<블루 아카이브>는 **소녀들을 위한 이야기**이다. 우리가 그 이야기에 **소녀가 아님에도 공감**하는 이유는, **"소녀" 라는 이미지**가 가진 연약함을 **스스로 뛰어넘어** 무한한 가능성을 가진 존재로 **성장하는 이야기**이기 때문이다. **자기자신을 넘어서려는 존재에게 우리는 사랑을 느끼고, 응원하고 싶어진다.** 어른들의 세계에선 찾을 수 없는 가치를 향해 달려가는 아이들에게 조금이라도 **힘**이 되어주고 싶어지는 것이 **어른의 마음** 아니던가. **소녀들은 영원히 어리지 않다. 누구보다 자유로운 존재로 돌아와 우리들의 세계를 부술 것이다.** 우리는 먼저 이 세계를 살아가는 "선생(先生)" 으로서 소녀들이 찾아낼 **새로운 세계**를 기쁜 마음으로 기대하고 있다.

<블루 아카이브>를 플레이하며 우리는 **여고생들의 이야기에 웃고, 울고, 카타르시르**를 느낀다. 그 세계가 우리들을 위한 세계인가? **아니다.** 키보토스에서 **"선생님"** 이란 결코 편한 위치가 아니다. **권력으로 높은 지위에 올라 모두의 복종을 요구**할 수 있는 자리도 아니고, 아직 미숙한 아이들의 정신에 **정해진 답을 제시하며 정해진 인간상으로** 만들어내는 역할도 아니다. "선생님" 은 키보토스에서 **가장 허약**하고, 매일같이 쏟아지는 **업무에 찌들어 피로가 일상**인 인물이다. 하지만 이런 업무를 순전히 **여고생들을 위해서** 기꺼이 떠안고, **스스로의 한계**를 잘 알기에 끊임없이 **여고생들의 다양한 관점과 목소리**에 귀기울이며, 때때로 여고생들에게 이러한 업무를 **"믿고 맡기거나",** 선생님이 무언가를 **거꾸로 여고생에게 배움**으로써 느껴지는 **아이러니**를 보여주는 인물이다.

AUTO MENU

카이저 PMC 이사 카이저 PMC

그렇게 괴롭혔는데! 그렇게 철저하게 괴롭혔는데도! 매일매일 즐겁다는 듯 히히덕거리고 있는 네놈들 때문에!!

AUTO MENU

세리카 대책위원회

결국 우리들의 마음을 꺾는 것……. 그딴 게 목표였던 거잖아! 저열하고 천박해!

AUTO MENU

시로코 대책위원회

거짓말로 호시노 선배를, 우리를 속였겠지만 이제 두번은 속지 않아.

AUTO MENU

노노미 대책위원회

응! 그런 한심한 어른에게 우린 지지 않아요! 절대로 지지 않아요!

키보토스가 어른들을 위한 세계는 아니다. 하지만 어른들이 아이들과 **공존할 수 있는 세계**임에는 틀림없다.

어른들은 아이들의 **꿈**을 응원하고, 아이들은 그런 어른들이 본 적 없는 **새로운 시대**를 펼쳐낸다. 그렇게 여고생들이 나날이 성장하며 **우리들의 세계를 부숴버리고**, 우리들이 바꿀 수 없다 여겨온 모든 **규범과 상식의 부조리**를 허물어버릴 때, 우리들은 여고생들의 표정에 **만연한 기쁨**을 볼 수 있다. 물론 그런 과정에서 **바보같은 실수**도 저지를지도 모른다. 여고생들은 어디까지나 **학생**이니까. 하지만 그런 실수조차 **함께 웃으면서** 받아들이고 나아갈 수 있는 까닭은, 결국 그렇게 **시행착오를 겪어 미래의 주인공**이 될 사람들은 **여고생이지 우리들이 아니기** 때문이다. 여고생들의 실수에 어른들이 **훈계하고 제재를 가할 자격**이 있는가? **아니다.** 여고생들의 삶은 여고생들의 것이고, 우리들의 삶은 우리들의 것이다. 아이들이 **부모의 분신**이 아니라 **별개의 인격체**인 것처럼.

AUTO MENU

미카 티파티

지금이야 다들 BD로 학습하는 시대이고, 교직원, 교무원, 강사, 교수 등은 있지만, <선생님> 이라는 개념은 흔치 않으니까.

AUTO MENU

미카 티파티

그런 의미에서 선생님은 존경과 삶의 기준이 되는 사람, 이라는 뜻이기도 하고. 보충수업부에 딱 맞는 느낌이잖아.

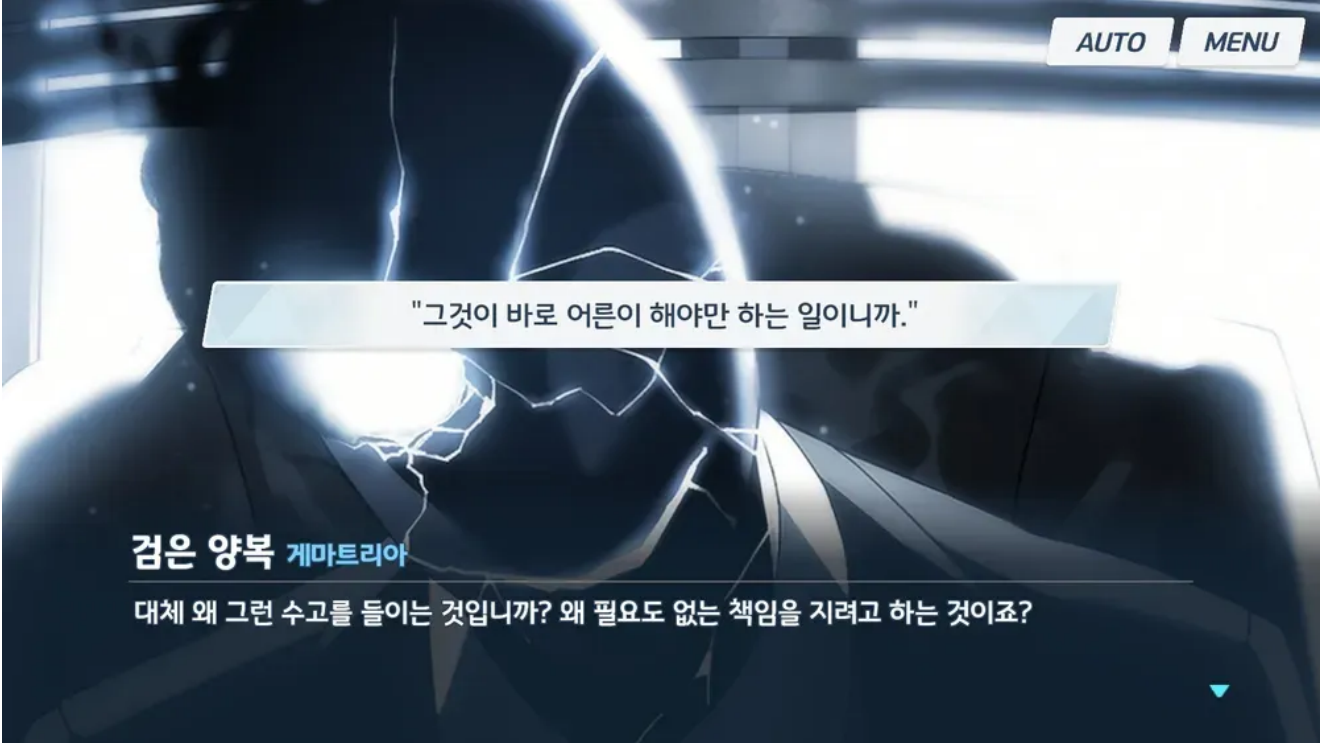
AUTO MENU

"아이들의 고통에 책임을 지는 어른이 아무도 없었다."

AUTO MENU

"그것이 바로 어른이 해야만 하는 일이니까."

검은 양복 게마트리아

대체 왜 그런 수고를 들이는 것입니까? 왜 필요도 없는 책임을 지려고 하는 것이죠?

그래서 키보토스는 **강자가 약자를 보호하는 것이 당연한 세상**이며, **각자의 삶의 기준**을 찾을 수 있게 **도와주는 사람이 선생님**이다. 학생이 선생의 말에 **따르는 것**이 당연한 의무인 이유는 선생이 학생을 **돕는 것**이 당연한 의무이기 때문이지, 선생과 학생이라는 **위계질서** 때문이 아니다. 그렇게 〈블루 아카이브〉는 도움이 필요한 사람들과 도울 수 있는 사람들의 관계, **강자와 약자의 관계가 얼마든지 변할 수 있다**는 걸 보여준다. 그렇기에 강자와 약자, 학생과 선생은 모두 **동등한 인격체**로서 **"개인"** 이다. 모든 어른에겐 그렇게 **개인 대 개인으로 공존할 의무**가 있으며, 스스로 그렇게 **공존하기를 원하는 아이들을 개인으로 대우해줄 의무**가 있다.

AUTO MENU
???
……그러니 염치없지만 부탁드리겠습니다.

AUTO MENU
린 총학생회
선생님이 반드시 해주셔야만 할 일이 있습니다.

AUTO MENU
그래서 이렇게 부탁을 드리게 되었습니다.
선생님, 저희를 도와주실 수 있나요?

따라서, 우리는 아이들에게 **"우리와 하나가 되어라" 라고 집단을 이루어 연대하라**고 가르칠 것이 아니라, **"도움이 필요할 때에는 언제든지 불러달라" 라고 믿을 수 있는 어른**이 되어야 한다.

1주년 PV 에서 샬레의 프로필 메세지는 **"언제라도 가벼운 마음으로 상담해주세요"** 라고 적혀 있다. 이것이 우리가 되어야 하는 어른의 모습이다. 이것이 우리가 **사전심의**로 아이들에게 **정해진 틀을 주는 것**이 아니라, **사후관리**로 아이들이 **문제가 생겼는데 도와달라**고 부탁할 때 나설 수 있는 어른이 되어야 하는 이유이다.

자유란 **게임사**에게 주어지는 것도, **기관**에게 주어지는 것도 아니다. **창작**할 자유, **감상**할 자유, 새로운 것을 **나누며 기뻐**할 자유는 **개인**에게 주어지는 것이다.

필자는 게임위를 비롯, 언론에서 이번 사안을 **기업과 기관의 규제를 둘러싼 갈등**으로만 보는 구도가 바뀔 필요성을 제시한다. 그래야만 **"기업에서 여성을 상품화**하여 이익을 취한다", **"기업에서 아이들에게 불건전한** 중독물을 만들어 이익을 취한다" 라는 **프레임**에서 벗어나 **게임위의 위치**를 **"사악한 자본으로부터 우리 아이들을 보호하는" 권위**적인 위치로부터 끌어내릴 수 있다.

0:00 / 0:25

또한, 2. 게임이용자의 시각과 사회적 시각의 차이가 존재한다는 언급은 우리나라 게임이용자의 수가 과거보다 늘어나고, 게임이 국민적으로 대중화 되었지만, 게임이용자분들의 게임에 대한 이해도와 달리 우리 사회의 다른 분야에서 게임에 대한 이해도와 차이가 존재한다는 취지의 언급임을 알려드립니다.

앞으로 게임이용자분들의 눈 높이에 맞게, 우리 사회의 다른 분야에서도 게임에 대한 이해도가 높아질 수 있도록 위원회도 노력을 다해 나가겠습니다.

게임에 대한 이해도가 **다른 분야**에서도 높아질 수 있도록? **근본주의 개신교계** 사람들에게 **신앙을 버리라고** 할 셈인가?

게임 중독에 빠진 아이들은 전두엽의 발달이 늦어져 모든 일에 반사적이고 공격적인 성향을 보이는 짐승과 비슷한 상태로 변한다. 지금 (한국의) 교실에는 게임 때문에 얼굴은 사람인데 뇌 상태가 짐승 같은 아이들이 있다.

셧다운제가 불만이라면 투쟁을 해서 반대쪽에서도 법을 만들어서 대처하라.

> 기독교인들은 항상 깨어 있어서 반규범적인 가치들의 지배로부터 자유로워야 함은 물론이고 적극적으로 하나님의 창조질서를 거스르는 왜곡되고 파괴적인 규범들과 맞서 싸워야 한다. (112p)

> 적어도 우리가 하나님의 백성으로서 하나님의 형상을 따라 이 땅을 회복시켜 나가야 할 책임이 있고, 그 범위가 우리 일상을 포함하여 문화 전반에 미치는 것이라면 정보·문화산업 시대의 문화상품들이 쏟아내는 왜곡된 가치와 규범을 하나님의 기준에 부합하도록 만들어 가는 것은 그리스도인의 중요한 사역이 되어야 할 것이다. (113p)

> 우리 사회는 공익을 지향하는 교회가 그 어느 사회보다 많다는 데 희망이 있다. 교회는 시민사회 영역에서 가장 영향력을 발휘할 수 있도록 훈련되고 조직화된 인적 자원과 풍부한 물적 자원을 가지고 있다. 어느 시민단체도 교회만큼 회원이나 재정을 보유하지 못하고, 이념적 결속도 가질 수 없다. 정부와 기업이 청소년들의 건강한 성장을 방해하거나 올바로 인도하지 못할 때 맞서 견제할 수 있는 시민사회의 실질적인 힘을 갖고 있는 곳은 다름 아닌 교회이다. (121p)

> 교회가 조금만 힘을 쓰면 반규범적인 대중문화로부터 우리 사회를 지켜낼 수 있다. 따라서 대중문화의 도덕성은 교회의 도덕성을 가능하는 지표가 될 수 있다. (121p)

> 하나님의 창조질서를 거스르는 가치관과 규범을 주장하는 문화상품들이 돈벌이를 목적으로 생산되지 못하도록 견제하는 운동이 교회를 중심으로 확산되어야 한다. (123p)

> 기독교윤리실천운동은 초·중·고교의 교사들을 대상으로 대중문화 수용자 교육을 실시하여 학교 현장에서 특별활동을 통해 정보·문화 수용자 교육을 실시하도록 지원하고 있으며, 주일학교 교육에서도 교육과정에 포함되도록 노력하고 있다. (124p)

> 대중문화를 하나님의 형상대로 회복해야 할 청지기의 사명을 인식한다면, 또 타락한 문화적 지형을 창조 본연의 모습으로 되돌려놓으려면 처음에는 어색하고 힘들겠지만 순종하는 마음으로 훈련에 동참해야 한다. 이 싸움에 동참하는 그리스도인들이 많아지면 많아질수록 문화전쟁에서 우리는 문화 생산자들보다 우위를 점할 수 있고, 우리가 원하는 문화가 생산되도록 만들어갈 수 있을 것이다. (125p)

문화산업과 관련돼 우리나라는 국가의 영향력이 꽤 강한 편입니다. 정책이나 법률에 따라 문화산업이 좌지우지 될 가능성도 높습니다. 정책 수립과 법률 발의 과정에 참여할 수 있다면, 권 소장의 생각을 톱다운(Top Down) 방식으로 쉽게 이룰 수 있었을 겁니다. 문화전쟁에 적극적으로 참전한다면 이런 기회를 잡아야죠.

1999년 이후 권장희 소장의 국가기관 관련 경력은 다음과 같습니다.

- 국가청소년위원회 정책자문위원(1999~2007년)
- 영상물등급위원회 심의위원, 부위원장 (2002~2005)
- 교육부 학교폭력예방교육 전문강사(2005~2007년)
- 정보통신윤리위원회 자문위원(2004년~2007년)
- 여성가족부 정책자문위원(현재)

제가 알기로는 게임업계에서 이렇게 많은 정부기관 '감투'를 가진 사람은 없습니다. 권장희 소장은 국무총리실, 문화관광부, 교육인적자원부, 정보통신부, 여성가족부 등 각종 국가 기관에 종횡무진 참여했습니다.

어떤 방식으로 이런 경력을 쌓았는지는 잘 모릅니다. 그가 나서서 구했을 수도 있고, 정부기관에서 그를 모셨을 수도 있습니다. 양자의 필요가 서로 어울렸을 수도 있죠.

게임과 관련된 규제정책을 원하는 부서는 '입맛'에 맞는 전문가가 필요합니다. 관련된 인력풀은 제한돼 있습니다. 영등위에서 게임물에 대해 심의위원까지 한 규제 전문가, 귀합니다. 더불어 시민사회 운동을 한 '스펙'도 고려가 됐겠죠. 본인도 마다하지 않으니, 겹겹이 감투가 쌓였을 겁니다.

게임이 **국민적으로 대중화** 되었음에도 여전히 게임을 **문화예술**로 인정하지도 않는 **집단의 기원**을 따라갔을 때 나오는 것이 **페미니즘을 가장한 근본주의 개신교계**의 여성가족부 셧다운제라는 사실은, 거기서 더 거슬러 올라갈수록 대한민국에서 **만화, 애니메이션**을 상대로 "**반규범적인 대중문화**를 **하나님의 형상대로 바로잡는** 사역자, 청지기의 의무" 라고 **성전**을 시작한 역사를 돌이켜볼 필요성을 제시한다.

제목	게임위, 게임이용문화를 지키는 물관리기사단 한자리에 모여		
작성자	관리자	작성일	2015-12-11 오후 4:22:05

게임위, 게임이용문화를 지키는 물관리기사단 한자리에 모여

-모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단 해단식 개최 -

게임물관리위원회(위원장 여명숙, 이하 '게임위')는 12월 11일(금)오전 10시 본관 2층에서 여명숙 위원장과 하선규 부산YWCA회장, 강신철 K-iDEA협회장을 비롯한 협회관계자 등 60여 명이 참석한 가운데 '모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단'의 해단식을 가졌다.
 모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단은 지난 5월 부산YWCA와 게임위가 함께 운영한 사업이다. 총 40여 명의 규모로 구성된 모니터링단은 한 해 동안 총 17,736건을 모니터링 했다. 이중 5,625건의 청소년에게 유해하거나 등급이 적절하지 않은 모바일 오픈마켓 게임물에 대해 차단하거나 등급을 조정하는 실적을 거뒀다.
 이날 해단식을 축하하기 위해 서병수 부산시장과 서용교 국회의원이 축전을 보내왔다. 서병수 부산시장은 영상축사를 통해 "모니터링단이 지속적으로 운영되어 밝고 건전한 게임문화 정착을 선도하고 부산게임산업 발전에도 기여해주기를 기대한다."라고 밝혔다. 서용교 국회의원은 축전을 통해 "우리 자녀들의 건전한 게임이용 지도와 게임문화를 만드는데 큰 역할을 해줘서 감사하다. 국회에서도 계속적으로 사업의 중요성을 강조하며 협력할 예정이다"며 격려의 인사를 전했다.
 게임위는 우수모니터링 요원을 선정하여 5명에게 우수표창을 수여했다. 또한 모니터링단 운영 공로로 서병수 부산시장, 서용교 국회의원, 하선규 부산YWCA회장에게 감사패를 전달했다.
 게임위 여명숙 위원장은 "모니터링 사업은 급증하는 모바일 오픈마켓 게임물의 효율적인 사후관리를 위해 꼭 필요한 사업"이라고 강조하고 "내년에도 모니터링단 제2기의 활동을 적극 지원하겠다"고 말했다.

제목	게임위, '물관리기사단' 건전한 게임문화 정착에 앞장서다		
작성자	관리자	작성일	2016-12-12 오후 5:26:38

게임위, '물관리기사단' 건전한 게임문화 정착에 앞장서다

-모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단 해단식 개최-

-2016년 모니터링 건수 8,169건, 행정조치 건수 4,699건-

게임물관리위원회(위원장 여명숙, 이하 '게임위')는 12월 12일(월) 오전 11시 게임위 본관 대회의실에서 '모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단(이하 '기사단')' 제2기의 해단식을 갖고 7개월간의 공식적인 활동을 마무리 했다.

게임위는 15년부터 문화체육관광부로부터 지원을 받아 모니터링 사업을 진행했으며, 이번 해단식은 그간 단원들의 노고를 격려하고 건전한 게임문화 정착의 길잡이로서의 자긍심을 부여하기 위해 마련됐다.

행사에는 여명숙 위원장과 김성곤 K-iDEA사무국장, 박유경 굿모니터링대표를 비롯한 업무 담당자와 기사단원 등 50여명이 참석했다.

지난 4월 발대한 2기 기사단은 총 15명의 규모로 구성되어 한 해 동안 8,169건의 모바일 오픈마켓 게임물을 모니터링 했다. 이중 4,699건의 청소년에게 유해하거나 등급이 적절하지 않은 게임물에 대해 차단하거나 등급을 조정하는 등의 사후관리 실적을 거뒀다.

이날 행사는 기사단의 활동성과를 공유함과 동시에 감사패 수여식, 우수모니터링 단원 표창 수여식, 게임물관리 기사단 선언문 발표, 활동 소감 발표 등의 다양한 프로그램으로 진행했다.

게임위 여명숙 위원장은 "해를 거듭할수록 기사단의 성과는 질적, 양적 성장을 계속하고 있다. 내년에도 대한민국 게임 생태계를 보호하는 '게임물관리기사단'의 성장을 위해 적극 지원하겠다"고 밝혔다.

그리고 이러한 대중문화 성전을 기반으로 탄생한 **"기사단"** 들이 **정책입안**을 주도하고, **GGG** 그리고 **(주)굿모니터링**의 **배후**에 있다는 사실은...

뭐... **문화예술계**에선 흔한 일이다.
담배피지 말라는 게임에서 흡연조장한다고 청불 먹이는 것처럼 **"기사단" 의 논리 아닌 교리**는

A. 트리니티와 같이 아리우스가 가진 종교적 소재는 이야기를 이끌어가기 위한 도구이고, 주제는 아닙니다. 게임의 전체 스토리가 종교적 테마가 될 수는 없으니까요.

의도하고 싶었던 것은 두 가지였습니다. 먼저 '모든 것이 헛되다' 라는 고대로부터 이어져 온 허무에 대한 담론입니다. 개인적으로는 이런 니힐리즘에 관심이 많습니다. 과거 제가 담당했던 작품이었던 '큐라레: 마법 도서관(큐라레)'에서도 '검은 개의 마담' 이라는 악역이 나온 적이 있었는습니다. 큐라레를 해보셨다면 기억하시겠지만 마담의 정체는 버지니아 울프였고, 검은 개는 처칠이 만들어낸 우울을 상징하는 표현이죠.

"우리들이 이런 허무주의를 어떻게 대해야 하는가?" 아즈사는 이 질문에 "그럼에도 노력해야 한다"고 심플한 대답을 도출했습니다. 아리우스 스쿼드는 그 질문에 자신들의 대답이 아닌 대답을 내고 있었던 것이죠. 이들이 도망치는 것은 그 질문과 제대로 마주하기 위한 과정이라고 생각합니다. 타인의 대답에서 벗어나야 진짜 질문이 시작될 수 있는 것이니까요.

또 하나는 증오입니다. '증오와 혐오'는 어떻게 보면 지금의 시대정신에 가까울 정도로 거대한 담론이 되어 버린 것 같기도 합니다. 보통 이런 감정들이 어떻게, 왜 생기며 '우리는 어째서 타자를 증오하는가?'에 대해서 이야기해보고 싶었습니다.

이런 식으로 다양한 캐릭터들이 자신들의 답을 찾아가는 과정 자체가 굉장히 개인적으로도 흥미로운 부분이라 이런 이야기를 자주 하게 되는 것 같네요. 그러면서도 유저들의 흥미를 놓치지 않게, 다시 말해 대중성을 담보한 채 이야기를 전개하는 것에 많은 노력을 기울이기도 했습니다.

https://www.dailycnc.com/news/articleView.html?idxno=210300

"타자에 대한 증오를 풀어나가는 여성 캐릭터" 를 **페미니즘**과 **크리스트교**라는 소재로 창작하는 순간만큼 **개신교계 근본주의에게 "버튼" 눌리는 순간**이 없기 때문이다.

모든 페미니즘의 창시자이자 **<자기만의 방>**으로 **여성의 실존**을 원했고, 어린 시절 성적으로 학대받은 경험으로부터 비롯된 자신의 **증오**를 평생에 걸쳐 **문학으로 승화해낸 버지니아 울프**가 다름아닌 <큐라레: 마법도서관>에서 등장한 적이 있었다. 그런데 양주영 시나리오디렉터 본인이 밝힌 것처럼 이때 버지니아 울프가 **"검은 개의 마담"** 으로 등장했을 때의 주제는 다름아닌 <블루 아카이브>에서 **에덴조약**의 또다른 주인공들인 **아리우스 스쿼드가 보여줄 주제와 같다.**

(참고로 버지니아 울프가 문화예술사에 남긴 업적은 정말로 너무 유명하여, 진짜로 **중학생들**도 배우고 다닌다. 다름아닌 **"의식의 흐름 기법"** 이다.)

@isakusan1

Loading

https://twitter.com/isakusan1/status/1484543906188767232

인기 카드 배틀 모바일 RPG 『큐라레: 마법도서관』의
메인 시나리오를 라이트노벨로 만난다!

마법도서관, 큐라레.
다중차원우주의 데이터를 관리하는 신비로운 존재 마법사서들이 살고 있는 곳.
다정하고 무슨 일이든 잘 될 거라고 믿는 정사서 미우, 실수투성이지만 언제나 자신만만한 수습사서 셀라, 냉철한 전투 전문가이지만 부끄러움이 많은 특수사서 델핀. 세 명의 사서들과 함께 하는 마법도서관 큐라레의 요란하고 시끌벅적한 이야기!
불멸의 검은 개를 이끄는 마담 버지니아 울프, 그리고 그녀의 힘을 빌린 혼돈의 추종자 하데스에의해 심각한 위기를 맞이한 큐라레. 모두가 분투하는 가운데, 일곱 외경 중 하나라는 의혹에 중앙도서관에 구속되었던 장자가 큐라레로 향한다!

https://product.kyobobook.co.kr/detail/S000001692807

아직 이야기가 더 풀려야 알 수 있겠지만, <큐라레: 마법도서관> 시절 버지니아 울프의 등장은 **"일곱 외경"** 중 하나로 여겨진 **장자의 해방**으로 이어졌다.

당시 장자의 역할은 "호접지몽" 이란 말처럼 **꿈에 대한 서사**를 다루던 것이었음을 생각하면 <블루 아카이브>에서 **"일곱 개의 통곡과 예리코의 화두"** 와도 관련이 있지 않을까?

[첨부]

직권등급재분류 및 등급조정/ 등급 부적정 시정요청 목록

■ 직권등급재분류 및 등급조정 대상

연번	게임명	사업자	자체연령등급	결정등급	부적정사유	비고
42	블루 아카이브	GOOGLE	15세이용가	청소년이용불가	선정성	
43	블루 아카이브	APPLE	12+	청소년이용불가	선정성	
44	블루 아카이브	원스토어	15세이용가	청소년이용불가	선정성	
63	페이트/그랜드 오더	APPLE	9+	청소년이용불가	선정성	
64	페이트/그랜드 오더	GOOGLE	12세이용가	청소년이용불가	선정성	
76	소녀전선	GOOGLE	15세이용가	청소년이용불가	선정성	
92	명일방주	GOOGLE	전체이용가	12세이용가	선정성	
93	명일방주	APPLE	9+	12세이용가	선정성	
103	벽람항로	GOOGLE	전체이용가	15세이용가	선정성	
104	벽람항로	APPLE	9+	15세이용가	선정성	

- 2021.10월~2022.9월 등급조정 및 직권등급재분류 게임물 건수

구분	2021.10월~12월	2022.1월~9월	합계
등급조정	4건	11건	15건
직권등급재분류	693건	1158건	1,851건
합계	697건	1,169건	1,866건

그렇다면 **게임위의 기사단**들이 어째서 **"방주" 에 대한 서사**를 다룬 작품들에 특히 집요한지, **종교적 소재**를 다룬 게임들 중 그것이 **여성 캐릭터의 해방**과 연계될 때에 **그리도 강경하게 대응했는지** 짐작할 수 있지 않을까?

Fate/Grand Order
페이트/그랜드오더

티바트

7가지 원소가 살아 숨 쉬는 판타지 세계 티바트.
아주 오래전, 사람들은 신령에 대한 신앙을 통해 원소의 힘을 부여받아 황야를 개척하고 나라를 건설했다.
500년 전, 오래된 나라가 멸망 후 천지가 개벽하고...
대륙을 휩쓸던 재난이 멈췄지만, 사람들이 고대하던 평화는 오지 않았다.
여행기로 가기

Independent Federal Investigation Club
S.C.H.A.L.E

Blue Archive
블루 아카이브

학원도시의 각 지역에 흩어져 있는 <학원> 은
기본적으로 독립된 행정 자치구역으로 인정된다.

키보토스를 총괄하는 일종의 연방정부인 총학생회가
<학원> 을 관리하고 통제하는 구조.

그러나 총학생회장의 갑작스러운 실종으로
총학생회가 마비상태에 빠져버렸고,
총학생회장이 초인적인 행정 능력으로 틀어막고 있던
키보토스의 수많은 문제들이 수면 위로 불거지기 시작했다.

이것을 막기 위해 총학생회에서는 연방수사 동아리 <샬레> 에게
키보토스의 다양한 문제를 해결해달라고 요청한다.

<샬레> 는 총학생회장이 실종 전에 마지막으로 인가한 조직으로,
이제 막 출범한 신생 동아리이다.

이제 <샬레> 는 학생들과 함께 키보토스의 다양한 사건을 해결할
담당 선생님이 필요하다.

개인 화기와 스마트폰은 학생들의 필수 아이템!
학원 도시 소녀들의 우정과 사랑, 감동의 밀리터리 액션!

<명일방주>, <페이트: 그랜드 오더>, <백야극광>, <원신>, <블루 아카이브>의 세계는 **신화적 모티브**를 통해 표현한 **자기구원의 세계**이다. <수리남>, <글리치>를 두고서도 **반기독교라고 목소리를 높이는 사람들**이 현대에도 명맥이 이어지는 구호기사단 모티브의 로도스 아일랜드, 역사 속의 유명한 기독교인들이 우르르 나오는 칼데아, ad astra 라는 라틴어 경구에 모티브를 둔 아스트라, 고대 히브리어로 방주라는 뜻의 티바트, 그리스어로 방주라는 뜻의 키보토스를 본다면? <소녀전선>이 예외지만 전술인형의 설정이 현실에서 등장한다면 가장 먼저 어디에서 **"하나님의 창조질서를 거스른다"** 라고 외칠지 생각해보자.

기독신문 [시론] 교회는 인터넷 중독 아이들에 무엇을 가르치나

한국교회는 아직 반응이나 대책을 내놓지 못하고 있다. 교단마다 다음세대 부흥이라는 슬로건을 내걸고 있지만 정작 다음세대의 발목을 잡고 있는 인터넷(스마트폰) 중독에 대한 대비는 전무한 상황이다.

성경적 관점에서 인터넷(스마트폰) 중독은 단순히 심리적 문화적 문제가 아니다. 영적인 문제이며 우상숭배의 문제다. 중독을 뜻하는 영어단어 Addiction은 '~에 사로잡히다, ~의 노예가 되다'라는 의미의 라틴어 'addicere'에서 유래했다. 하나님 말씀 안에 거하면서 말씀에 붙들린바 되지 못하고, 인터넷과 스마트폰에 마음을 빼앗겨 사로잡힌 종속 상태가 중독이며 우상숭배다.

필자는 인터넷(스마트폰) 중독은 현대판 선악과라고 생각한다. 보암직하고 먹음직하고 지혜롭게 할 만큼 탐스럽기도 한 인터넷은 현대판 금단의 열매이다. 아담과 하와의 욕망을 자극했던 선악과(지혜의 나무)처럼, 우리 아이들의 욕망을 자극하고, 하나님으로부터 멀어지게 만들고 있다. 하나님이 주신 자유의지는 하고 싶은 것을 할 수 있는 자유가 아니다. 하고 싶고, 가지고 싶은 욕망을 통제하고 조절하는 능력을 말한다. 교회는 인터넷(스마트폰)을 하고 싶어도 해야 할 일을 위해 통제하고 조절하는 능력을 키워줘야 한다.

https://www.kidok.com/news/articleView.html?idxno=201847

 [특별기고] 다음세대를 살리고 있습니까 ⑤게임·미디어 중독 청소년과 가정, 어떻게 도울 것인가

문화를 선별하고 지배하는 교회

필자는 일년에 두 번 교회 근처의 멀티플렉스 영화관을 빌려 '영화예배'를 드린다. 멀티미디어를 비롯한 문화는 인간의 삶에 끊을 수 없는 소중한 것이다. 2G폰을 쓴다고 탈문화적이거나 비문화적으로 살아서도 안된다. 시대에 뒤쳐져서도 안된다. 필자는 대중문화의 최전방인 영화관에서 기독교적 메시지를 찾을 수 있는 영화를 선별하여 학생들과 함께 보고, 곧이어 극장에서 30분간 설교를 한다. 지난 달 '재심'이라는 개봉 영화를 보면서 기독교인이라면 불의에 맞서고 억울한 사람들을 체휼하고 힘이 되어 줄 수 있는 사람이 되어야 할 것을 설교하였다.

이런 사역은 꼭 돈이 많아야만 할 수 있는 것은 아니다. 보통 주일 아침 시간의 경우, 영화관 대여비용이 싸서 부담이 덜하고, 극장이 비어 있는 경우도 많다. 극장에서 덤으로 예배를 드릴 수 있도록 마이크 시스템과 할인혜택까지 제공하니 교회도 좋고 극장도 좋은 프로그램이다. 이런 프로그램을 통해서 청소년들에게 대중문화를 선별하고 그 속에 녹아 있는 하나님의 섭리와 은혜를 발견케 할 수 있다. 동시에 앞서가는 교회라는 자부심과 긍지 또한 심어줄 수 있기에 지역 교회 청소년부에서 꼭 한 번 시도해 볼 것을 권한다.

https://www.kidok.com/news/articleView.html?idxno=102523

게임 중독이 질병이라면, 교회가 역할 감당해야

게임 중독은 영성으로 치유, 복음 전할 기회

최샘찬 기자 chan@pckworld.com

2019년 06월 03일(월) 07:09

http://kjn.jc1.kr/bbs/board.php?bo_table=23&wr_id=207&page=6

<원신>에서 나오는 "바알세붑" 에게 청소년들이 매혹되어 있다면? <블루 아카이브>에서 히나가 쓰는 기술의 이름이 "이스보셋" 이라는 걸 안다면?

"요즘 애들은 게임에서 바알이 나오는 걸 보고 과금까지 한다지 뭐에요?" 라는 한 마디만 해도 대한민국 개신교계가 다같이 들고 일어나는 걸 볼 수 있을거다. 왜냐하면, **성경적 관점**에서 이런 **"타락"** 은 **문화**가 아니라 **우상숭배**이므로, 옳고 그름을 따질 것 없이 **반드시 막아야 하는게 신앙인의 의무**이기 때문이다. 이것이 **<바다신 2>는 전체이용가로 묵인**해줄 수 있지만 **게임 속 여성 캐릭터들**이 무려 바알을 모티브로 해서 **자유롭고 당당하게 해방**되는 작품들마다 **"기사단"** 에서 움직이는 이유이다.

HOME > 문화 > 예술과 목회

[게이미피케이션과 신앙교육] ④ 하나님의 놀이로서의 신앙교육을 지향하며

양성진 교수 | 승인 2019.08.02 00:00 | 댓글 0

게이미피케이션은 게임적 사고, 요소, 동기를 일반적인 삶의 영역에 적용하면서 사람들을 적극적으로 참여시키며, 동기를 부여하고, 몰입하게 하며, 문제를 해결하게 하도록 한다. 게임의 메카닉스는 수동적이며, 소극적인 사람을 적극적으로 참여하도록 이끌어준다. 게이미피케이션에서 게임적 사고, 요소, 동기가 놀이하는 사람에게 적극적인 참여자로 만든 것처럼, 신앙적 사고, 요소, 동기가 신앙인들에게 수동적인 신앙인이 아니라, 적극적인 신앙인으로 인도하게 한다. 따라서 하나님의 놀이로서의 신앙을 지향해야 할 것이다.

프린스턴 신학교 기독교교육학 교수 리차드 R. 오스머(Richard R. Osmer)는 교회교육의 목적을 '신앙'을 위한 것이며, 신앙은 "하나님 안에서 맺는 신뢰의 관계"로 정의한다. 따라서 교회는 "신앙이 일깨워지고, 지원받고, 도전받을 수 있는 장"을 만드는 것이다.

http://www.gospeltoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=4568

기독일보

제85회 한국실천신학회 정기학술대회가 17일 시냇가푸른나무교회에서 '메타버스 환경에서 실천신학적 과제'라는 주제로 온오프라인으로 개최됐다.

먼저 '사역환경의 변화와 목회'를 제목으로 강연한 신용백 목사(시냇가 푸른나무 교회 담임)는 "탈근대주의, 탈중심적 다원주의적 사고, 탈구축과 해체로 인한 절대는 절대없다는 사상이 팽배해 절대 가치를 외면하고 성경의 권위를 불인정하는 시대를 살고 있다"며 "그러나 하나님의 많은 역사는 그것들의 문이 영원히 닫힌 것처럼 보일 때 시작되었다. 밖에서 들어오는 것에 휘둘리지 말고 내 안에 있는 것이 내 것이 될 때 비로소 나의 사역이 시작된다. 조엘 오스틴은 '산이 너무 크다고 말하지 말고 산을 향하여 하나님이 얼마나 크신지 선포하라'고 했다. 미래는 준비하는 자의 것"이라고 도전했다.

이어 주원규 박사(한양대학교)가 '멀티버스 세계에서의 기독교 정신 구현을 위한 제언-문화예술 생태계 재편을 중심으로'라는 제목으로 발표하고, 이어 김상백 박사(순복음신학대학원대학교)가 좌장을 맡고 남기정 박사(감리교신학대학교)와 안덕원 박사(횃불트리니티 신학대학원대학교)가 논찬했다.

주 박사는 "메타버스 개념은 가상 공간에서도 현실 세계와 같은 생활의 모든 분야가 구현되는 세계라는 의미로 보편적으로 통용되고 있다"며 "메타버스는 경제활동을 가능하게 하는 삶의 지속 동력을 재연하고, 실시간적 동시 진행한다. 이는 여러 우주 혹은 다중 우주를 뜻하는 멀티버스 세계관과 맞닿는다"고 했다.

그는 "영화, 드라마, 게임, 웹툰, 뮤직비디오, 문학 등 문화예술 분야에 빼놓을 수 없는 핵심 키워드로 등장하는 멀티버스는 현재 자아의 건강한 심미적 활동을 지원하기보다는 유희와 말초적 쾌락의 해소 기능을 하고 있다. 이는 메타버스의 플랫폼도 마찬가지"라며 가상현실에서 벌어지는 현상들의 윤리성, 가상현실 속 주체의 책임 의식의 문제, 다중우주론 개념에 들어 있는 무신론적 주장들에 대한 대책 필요성에 대해 이야기했다.

그러면서 "이러한 파편화 극복과 지속가능성 강화의 힘을 기독교 정신에서 찾을 수 있다. 기독교 정신은 메타버스가 인정하든 하지 않든 지향할 수밖에 없는 지속 가능한 동시 진행의 생태계를 유기적으로 지원 가능케 하는 거의 유일한 존재"라며 "가상세계 플랫폼으로서의 메타버스와 세계관을 제공하는 멀티버스의 출범은 의도한 것이든, 그렇지 않은 것이든 기독교적 세계관을 향한 갈망의 손짓을 계속하고 있는 것"이라고 했다.

이에 남기정 박사는 "기독교적인 세계관이 스며들어 있는 문화 예술 코드들을 많이 작동하도록 하는 것이 필요하다"며 "메타버스, 멀티버스는 이미 우리에게 현실이 되어 있고, 이것은 우리에게 위협이 될 수도, 기회가 될 수도 있다"고 했다.

이밖에 조미나 박사(웨스트민스터 신학대학원대학교)가 '메타버스 가상공간에서 아바타를 통한 기독교 정체성 탐구 활동 연구'를 주제로 발표하고 박기영 박사(성결대학교)가 좌장을 맡고, 김병석 박사(숭실대학교)와 김수환 박사(총신대학교)가 논찬을 이었다.

https://kr.christianitydaily.com/articles/114570/20220919/메타버스-멀티버스-기독교-세계관-향한-갈망

메타버스의 긍정적인 효과

1. 가상공간은 코로나19가 창궐하고 있는 현재 그 필요성이 더욱 높아지고 있다. 대면예배가 제한되고 비대면 상황에서 가상공간은 대안이 될 수도 있다.

2. 가상공간은 예배나 분반모임, 성경공부, 회의가 가능하다. 사용자는 스마트폰이나 PC로 접속해 영상이나 채팅으로 만나 소통할 수 있다.

3. 메타버스를 잘 활용하면 다음세대들이 이스라엘에 가지 않아도, 성지순례를 할수 있고, 바울의 선교여행을 체험하거나 성경 속의 현장을 직접 둘러 볼수 있다.

4. 메타버스 플랫폼은 복음을 전하는 또 다른 도구가 될 수 있다.

5. 메타버스의 세상은 점점 확장되면서 전 세계가 하나로 이어지는 순간이 올 것이다.

교회학교에 있어서 메타버스

1. 메타버스는 현실세계가 아닌 가상세계이다. 다음세대들이 현실과 가상을 구분할 수 없다보니 자기 자신은 감추고 활동한다. 그러다보면 사이버 범죄 위험에 무방비하게 노출될 수 있고, 악용될 소지가 있다.

2. 메타버스 사역은 결국 가상공간에서 만나는 온라인 사역이다. 다음세대와의 진정한 소통은 온라인보다 오프라인으로 직접 만남으로 이루어져야 한다.

3. 메타버스도 한계가 있다. 다음세대에 관심을 갖게 하려면 교회학교 프로그램에 적용할 때 효과를 낼 수 있는데 과연 중소형교회에서 실현가능할지 의문이다.

4. 메타버스를 교회학교에 적용하게 되면 교회에 나가지 않아도 컴퓨터나 스마트폰으로 아바타인 내가 가상 교회학교에서 목사님과 선생님, 친구를 만나게 되고 심방도 할 것이다. 메타버스에 익숙해지면 코로나가 끝나도 우리 다음세대들이 다시 교회로 오는 건 쉽지 않을 것이다.

5. 정체성 혼돈이 올 수 있다. 우리는 현실에서나 가상공간에서도 하나님의 백성이고, 그리스도인이다. 그리고 하나님의 형상대로 지음받은 존귀한 존재라는 정체성을 강조해야 한다.

6. 메타버스는 교회학교 사역과 MZ세대에게 있어서 필요할 때가 있기는 하나 현재로서는 대체하기 쉽지 않다. 특히 예배는 가상현실 속에서 이루어지는 것에 대해 매우 신중하게 접근해야 한다.

메타버스의 문제점

메타버스는 가짜세상이다. 이 안에 들어가면 들어갈수록 내 자신이 중독이 되며 전문가는 심지어 '메타페인'이 생길 수 있다고 한다.

미션파트너스 한철호 선교사는 메타버스를 주제로 한 칼럼에서 "오늘날 초고속으로 발전하는 과학의 영향으로 실재와 가상이 혼합되면 하나님을 인식하고 신앙을 구현해 가는 방식이 전혀 달라질 수 있다"고 경고했다.

한일장신대학교 명예총장 정장복 교수는 "예수께서 말씀이 육신이 되어 이 땅에 오셨던 '실체성'으로 지금까지 지속되어 온 기독교의 진리가 가상현실로 대체될 수 있을까"라고 물음을 던지며 "메타버스나 온라인이 효과적인 커뮤니케이션 도구로서의 활용 가치는 있지만 거기에 현실과 똑같은 가치를 부여할 수는 없다"고 말했다.

4. 교회학교에 있어서 메타버스는 다음세대들에게 복음을 전하는 하나의 수단이 되어야하며, 하나의 도구에 불과하다.

5. 앞으로 메타버스에 대한 신학적인 정립이 필요한 시점이다.

우리는 분별해야 할 것들이 너무나 많은 메타버스 시대에 살고 있다. 하나님의 선하심과 기뻐하심이 어디에 있는지, 온전하신 뜻은 또 무엇인지, 분별하면서 살아야 겠다.

"너희는 이 세대를 본받지 말고 오직 마음을 새롭게 함으로 변화를 받아 하나님의 선하시고 기뻐하시고 온전하신 뜻이 무엇인지 분별하도록 하라"(롬 12:2)

https://www.christiandaily.co.kr/news/107326

KCI 등재

기독교 메타버스(Metaverse) 공동체와 예배에 대한 연구

A Study of Christian Metaverse Community and Worship

신학과 실천
약어 : Theology and praxis
2021, vol., no.76, pp. 41-66 (26 pages)
DOI : 10.14387/jkspth.2021.76.41
발행기관 : 한국실천신학회
연구분야 : 인문학 > 기독교신학

김형락 /Hyung Rak Kim [1]
[1]서울신학대학교

초록

기술의 발달로 인해 우리가 사는 세상에서 가상현실이란 단어는 더 이상 낯선 것이 아니라 생활의 일부가 되고 있다. 최근 메타버스라는 신 개념이 등장하였고 차세대 유력한 사업으로 주목받고 있다. 메타버스는 인류가 살고 있는 현실 세계가 아닌 특별한 목적을 가지고 창조해낸 가상의 세계이다. 이러한 상황 속에서 일부 기독교 공동체도 온라인 예배를 표준 예배로 삼고 온라인 내의 메타버스 기독교 공동체를 구현해보겠다는 움직임도 보이고 있다.
본 연구는 기독교 메타버스 공동체와 예배에 관하여 다루고 있다. 이 연구를 진행하면서 필자가 도달한 결론은 다음과 같다. 기독교 공동체는 예수 그리스도의 성육신 사건에서 출발한 성례전적 자기 주심의 행위에서 시작되었고 이 공동체는 공동체원의 실제적 실천을 통해 실현되었다. 따라서, 가상 세계만을 추구하는 극단적 메타버스 기독교 공동체는 '디지털 가현설(digital docetism)'에 빠질 수 있다. 따라서, 기독교 메타버스 공동체의 도입은 그 신학적 제한성을 인정하고 그 영역 안에서 사용되어야 할 것이다.
이 연구는 다음과 같은 과정으로 진행되었다. 2장에서는 메타버스 세계의 등장과 코로나 19의 영향으로 인한 도전에 대해 논하였다. 3장에서는 기독교 메타버스 교회의 공동체성과 이에 대한 신학적 고찰을 하면서 이를 통해 얻을 것과 잃어버릴 것을 기술하였다. 4장에서는 기독교 메타버스 공동체와 예배와의 상관성을 연구하면서 메타버스 플랫폼을 이용한 예배에 대한 신학적 평가를 내렸다. 마지막 5장은 전체적인 요약과 함께 필자의 결론을 피력하였다.

https://www.kci.go.kr/kciportal/ci/sereArticleSearch/ciSereArtiView.kci?sereArticleSearchBean.artiId=ART002758268

물론 그중에서도 **온건한 신앙인**이라면 "아이들이 보기에는 적절치 않으나 **우상숭배까진 아니다**" 라는 선을 지키거나, **메타버스**처럼 **게이미피케이션**을 활용하여 "게임으로 **적극적인 신앙인을 양성**할 수 있다" 라고 얘기할 것이다. "온건한 신앙인" 기준으로 말이다. 문제는 아무리 온건하게 보더라도, **"문화예술이 창작해낸 세계에서 사람들이 기쁨을 얻는다"** 라는 상황부터 **어린 신앙인들에게 잘못된 인식을 심어줄 수 있다**며 우려하는 것이 개신교계라는 사실이다.

이것은 **신앙인-비신앙인의 눈높이가 다르다** 여기며 이를 **"바로잡을" 의무**가 있고, 이를 행하지 못하면 죄책감을 가져야 한다는 관점의 차이이다. 이건 어쩔 수 없는 일이다. 신앙인들에게 신앙을 저버리라고 했다간 그것이 바로 독재이고, 파시즘이다. 그러나 신앙인의 의무에 **"절대"** 라는 의미가 부여되는 순간, **"정체성 정치"** 가 작동한다. **현실의 육체**를 가지신 예수 그리스도의 **"성육신"** 으로 정의되는 것이 크리스천이라는 **정체성의 기반**인데, **"다른 관점" 의 존재 자체**가 이런 기반을 흔드니 다른 관점을 아예 **부정하고 없는 것 취급해야 안전**해지는 것이다.

정체성 정치를 대한민국에 도입한 이들이 **"기사단"** 이라는 사실을 생각하면, 결국 "자칭 페미니즘" 뒷면에는 **근본주의 개신교계의 교회 공동체가 있었다**는 무슨 말도 안 되는 일이 현실에서 벌어졌고, 그 기사단에서 지금까지 확실하게 **감사 들어간 공금유용만 50억**이며, 액수를 떠나서 대한민국의 **문화지체 = 갈라파고스 현상을 문화선별**이라 부르며 의도적으로 일으킨 **원인**이었을 뿐더러, 그동안 **미성년 여성**에게 끊임없이 **특정한 여성상** = 아름답지만 **순종적**이고, 타인에게 **의존**해야하는 **수동적**인 존재라고 **문화장벽**을 세워둔 이들이 **"반페미전사"** 까지 자처하며, **성경의 세계가 아닌 세계에서 카타르시스 = 승화의 기쁨을 누리는 것**을 막아섰다? 이게 지난 **20여년** 사이의 대한민국에서 실제로 일어난 일이고, 그 와중에 정작 **<바다신 2> 처럼 성경적 세계관에 영향을 주지 않거나** 통제된 메타버스처럼 **승화의 기쁨 대신 경제활동으로 "안전해진 공간"** 이라면 묵인해준 이들이란 소리다.

게임위, `물관리기사단` 한 해 8169건 모니터링

발행일 : 2016-12-12 13:39

게임물관리위원회는 부산 게임위 본관 대회의실에서 12일 `모바일 오픈마켓 게임물 모니터링단(이하 `기사단`)` 제2기 해단식을 열었다,

게임위는 15년부터 문화체육관광부로부터 지원을 받아 모니터링 사업을 진행 했다.여명숙 위원장과 김성곤 K-iDEA사무국장, 박유경 굿모니터링대표를 비롯한 업무 담당자와 기사단원 등 50여명이 참석했다.

지난 4월 발대한 2기 기사단은 총 15명 규모로 한 해 동안 8169건 모바일 오픈마켓 게임물을 모니터링 했다.

이중 4699건 청소년에게 유해하거나 등급이 적절하지 않은 게임물을 차단하거나 등급을 조정하는 등 사후관리 실적을 거뒀다.

여명숙 게임위 위원장은 "해를 거듭할수록 기사단 성과는 질적, 양적 성장을 계속하고 있다"면서 "내년에도 대한민국 게임 생태계를 보호하는 `게임물관리기사단`의 성장을 지원하겠다"고 말했다.

<모바일 오픈마켓 게임물 모리터링단>

https://www.etnews.com/20161212000187

이게 현실이다.

########## 요약 ##########

1. 게임위의 배후에는 **근본주의 개신교**가 있으며, 하부조직으로 **"기사단"** 을 두어 **(주)굿모니터링**의 오픈마켓 모니터링단을 운영하고 있다.
2. **여성가족부의 셧다운제**처럼 "자칭 페미니즘" 의 배후에도 근본주의 개신교가 있으며 **대중문화 장악의 전략**으로서 적극적으로 쓰였다.
3. **메타버스**를 둘러싼 담론의 배후에도 **근본주의 개신교**가 있으며, **문화예술계에서 창작**해낸 세계관을 **우상숭배**로 여기는 관점의 문제이다.
4. 이런 문제의 근본적인 원인인 **근본주의 개신교**는 종교의 자유가 보장된 이상 **막을 수 없지만,** 이들의 **정책개입**을 통한 **검열권력화**는 막을 수 있다.

"오더가 그 오더가 아니라 진짜 오더였던거임"
진지하고 논리적으로 써야 되는 부분 다 썼으니까 솔직한 감상 조금만 쓰겠다.
문화예술계는 정말... 정말 오래 고통받았다. 이번 사건을 계기로 공존이 가능한 세계가 시작되길 진심으로 소망한다.

추천! 189 (0) 비추! 4 (0)

모든 이미지 다운로드 스크랩 공유 신고

댓글 글쓰기

Sachertorte 2022-11-15 23:25:33 | 신고 | 답글

대가리에 파묻혀 있던 배선에 전기가 통한다는 기분이 이런 거구나. 잘 읽었음

flow_boom 2022-11-15 23:26:16 | 신고 | 답글

21세기 십자군이였노

딱풀만한히비키 2022-11-15 23:27:14 | 신고 | 답글

자기들만 확신하는 부정적 가능성을 차단하려 애쓰는 낡고 병들고 악취나는것들이랑 결탁해서 맑은 윗물에 앉으려는 꼬라지가 매우 추하다. 다른데 찌르긴 엄두가 안나니 때려도 소리 잘 안나는 서브컬쳐 게임계 들쑤셔서 서서히 영향력을 넓히려했겠지.

cjsgh 2022-11-15 23:29:12 | 신고 | 답글

뭐야 생각보다 내머리속에 있던거보다 조금 나은수준이네

cjsgh 2022-11-15 23:30:07 | 신고 | 답글

근거가 있다는거정도는 신기한데 결국 머리속에있던 큰틀은 변한게없으니 별로 충격적이진 않노

아냐포저 2022-11-15 23:43:13 | 신고 | 답글

ㄹㅇ 놀랍지 않았음. 원래 저랬거든

천연사이다 2022-11-15 23:31:07 | 신고 | 답글

공존은 솔직히 불가능하고 원리주의 개신교새끼들을 다 박살내야한다. 그런데 솔직히 기독교를 한국에서 박살내는 건 불가능하고 아마 끝없는 갈등만이 있겠지
애초에 리버럴의 시작이 뭐냐 개신교가 분화된 후 30년 전쟁 아니냐
그냥 한국은 리버럴을 받아들이기엔 한참 멀었음ㅋㅋ

ㅇㅇ 2022-11-15 23:47:44 | 신고 | 답글

애초에 한국 근본주의 기독교의 모체는 미국 근본주의 기독교임.

ㅍㅍ 2022-11-15 23:31:16 | 신고 | 답글

학술의 측면에서 배운 여성학으로는 이해 안 되는 게 있었는데, 이런 비하인드가 있었구나... 분명 내가 배운 걸로는 문화검열과는 큰 연관성이 없어 보였는데

_설하 2022-11-15 23:31:43 | 신고 | 답글

처음부터 끝까지 정독했다... 글 존나 잘 썼네
게임만 짚는 게 아니라 게임 바깥의 정떡이 될 수 있는 부분도 정떡 없이 잡아주고 게임으로 진짜 얻을 수 있는 것도 확실하게 말 해주고

OMEGARIUS 2022-11-15 23:31:49 | 신고 | 답글

공존은 공존을 바라지 않는 놈들을 모두 죽이면 성립된다.

닉크로 2022-11-15 23:32:09 | 신고 | 답글

잘 읽었다.

리그릿 2022-11-15 23:32:45 | 신고 | 답글

몰루겠어요 2022-11-15 23:33:18 | 신고 | 답글

Pmk 2022-11-15 23:33:50 | 신고 | 답글

애초에 기독교 근본주의라는 게 병신사상 아닌가
내가 제대로 아는 건 아닌데 간통녀 구해주고 그 간통녀 돌로 찍어 죽여야 됨 한 거

죄 없는 자만 돌로 찍으라니까 아무도 못 움직였다는 거였나
그거 성경에 있던 거 아니었나

ㅇㅇ 2022-11-15 23:50:23 | 신고 | 답글

*수정됨 예수는 감람 산으로 가시니라 아침에 다시 성전으로 들어오시니 백성이 다 나아오는지라 앉으사 그들을 가르치시더니서기관들과 바리새인들이 음행중에 잡힌 여자를 끌고 와서 가운데 세우고 예수께 말하되 선생이여 이 여자가 간음하다가 현장에서 잡혔나이다 모세는 율법에 이러한 여자를 돌로 치라 명하였거니와 선생은 어떻게 말하겠나이까 그들이 이렇게 말함은 고발할 조건을 얻고자 하여 예수를 시험함이러라 예수께서 몸을

펼쳐보기▼

카나 2022-11-15 23:34:04 | 신고 | 답글

와 글 수준 뭐냐 ㄷㄷ

여기에_추가콘텐츠_입력 2022-11-15 23:34:28 | 신고 | 답글

나도 개신교고 우리가족 모두 개신교인데

개신교 신자로써 나도 이런건 좀 많이 아니라고 봐 저놈들은 자신의 신념 외에는 모든것을 사탄의 것으로 보고 죄악이라고 보잖아.

펼쳐보기▼

ㅇㅇ 2022-11-15 23:45:25 | 신고 | 답글

그래서 저런 사람들이 감히 "역겨움" 을 거론한다는게 너무... 박애와 공존을 위해 기꺼이 피 흘린 그분께서 슬퍼하실텐데 말이야

코제키__우이 2022-11-15 23:36:13 | 신고 | 답글

잘읽었어요

참깨라면 2022-11-15 23:36:40 | 신고 | 답글

좋은 글 써줘서 고맙고 생각날 때마다 다시 읽어볼게

mora 2022-11-15 23:39:10 | 신고 | 답글

율법학자들과 다를 바가 없구나

19911226 2022-11-15 23:39:36 | 신고 | 답글

Jagdwagen 2022-11-15 23:41:46 | 신고 | 답글

*수정됨 종교는 인민의 아편이요, 애국은 악인의 미덕이니 그 둘이 합쳐지면 개독이니라. 재작년부터 이 생각은 변함이 없어

아리스는응애야 2022-11-15 23:42:59 | 신고 | 답글

아루엘 2022-11-15 23:41:51 | 신고 | 답글

이래서 종교에 정치/사회/문화적 권력이 묻으면 안됨 ㅅㅂ 하나님께서 서로 사랑하고 애껴주고 이해해주라고 그렇게 말을 해왔는데, 사랑하긴 커녕 "타락한 속세의 문화를 우리가 격퇴해야해" 라는 같잖은 신념으로 도대체 몇십년동안 헛짓거리를 하는거야???? 저게 진짜로 예수님의 가르침을 따르는거라고 생각하는건가??????? 수치스러움진짜

아리스는응애야 2022-11-15 23:42:33 | 신고 | 답글

정의, 신앙을 입으로 읊는 자는 무조건 걸러야함

아루엘 2022-11-15 23:45:24 | 신고 | 답글

ㅇㅇ 인간관계나 개인의 수양, 선의 실천 등 신앙이 필요한 영역이 있는 반면 정치, 경제, 학문, 과학, 사회, 문화 이런데에서 고나리질은 하면안되지 예수님도 카이사르 것은 카이사르에게 하나님껀 하나님께 바

치라고 분명히 선을 그었고, 어거스틴도 괜히 세상의 원리를 신앙으로 설명하려고 억지논리 부리다가 망신당하지 말라고 선 그었는데 도대체 왜 아직도 저렇게......

아리스는응애야 2022-11-15 23:47:22 | 신고 | 답글

이미 과거에 수없이 경고했고 실패했던 사례를 자꾸 되풀이하려 하고있음
내 개인적인 생각으로는 작금의 기득권층이 자신의 권력을 유지하기 위해 억지부리는걸로 보임
역사는 반복된다는 말이 맞긴 한가봄 저러다가 훅 가는거지

아리스는응애야 2022-11-15 23:42:10 | 신고 | 답글

혹시 신학과라도 나왔음? 생각이 되게 깊네
중간에 선배 세대까지는 공간의 서사에 집중했다면 현재 세대는 시간의 서사에 주목한다는 점에 공감함
우리 세대는 점점 물질적인 가치보다는 개인의 내면적 가치, 정신적 교감을 중요시 하려는게 느껴지거든
어느 나라든 권력의 뒤에는 항상 종교가 있기 마련이지, 신앙과 정의라는 단어만큼 달콤한 성배가 없지.
하지만 기술이 빠르게 발전하며 그들의 아젠다를 파훼하는게 쉬워지고 있고, 속박으로부터 벗어나고 있지
앞으로는 개인이 더 존중받고 서로 수용하는 시대가 오길 바라며 좋은 글 잘 읽고 간다

ㅇㅇ 2022-11-15 23:45:57 | 신고 | 답글

Zedaxs 2022-11-15 23:43:05 | 신고 | 답글

설마
에이

gomida 2022-11-15 23:43:40 | 신고 | 답글

정말 저쪽 사람들이 하나하나의 게임의 스토리가 전하고자 하는 메세지와 종교적인 의미들을 표면적으로나마라도 들여다보기는 할까...? 라는 의문이 조금 들긴 했지만 흥미롭고 근거있고 일리있는 이야기라고 생각해

ㅇㅇ 2022-11-15 23:46:44 | 신고 | 답글

게임 시작하자마자 첫 화면부터 나오는게 일곱 통곡과 예리코의 화두라는걸 생각하니까 설마... 싶더라

Bayern 2022-11-15 23:45:44 | 신고 | 답글

나는 기독교 모태신앙인데 한번 크게 세대교체든 물갈이가 되긴 되야 해

아리스는응애야 2022-11-15 23:48:35 | 신고 | 답글

세대교체가 제일 시급하지 이것만 이루어지면 대한민국은 많이 바뀔거같다
다만, 얘네가 그 자리를 고분고분히 내려놓을지는 의문이지만 ㅋㅋ
아마 교체되더라도 측근이나 자신의 혈연으로 넘어갈 수도 있을테고

셰린 2022-11-15 23:48:14 | 신고 | 답글

기독교가 나쁜건 아닌데..
그냥 제발 하나의 소설이었으면 좋겠다

아리스는응애야 2022-11-15 23:48:46 | 신고 | 답글

현실은 소설보다 더 하다더라

자비에르 2022-11-15 23:49:19 | 신고 | 답글

새로운 댓글이 달렸습니다!

1 2

각

전체글 | ★ 개념글 | 등록순 | 추천컷 | 글쓰기

최근 방문 채널 얀데레 ✕ 소울워커 ✕ 원신 ✕

전체 | 공지 | 채널공지 | 공략/정보 | 청문회 | 일섭 | 서클 | 친구 | 질문 | 개인의선택 | 짤

번호	제목	작성자	작성일	조회수	추천
공지	채널 알림 수신 기능 안내	*ㅎㅎ	2022.10.06	3496…	-
공지	아카라이브 모바일 앱 이용 안내(iOS/	*ㅎㅎ	2020.08.18	1462…	-
공지	📢블루아카이브 채널 소개	Luvan	2021.02.08	6068…	-
공지	📢블루아카이브 채널 규칙 (11/04일	무츠키불꽃축제	2022.11.04	5321	-
공지	민원창구,민원택틱,언론제보택틱,정보	저게120억짜…	2022.11.09	5842	-
공지	저장용 여름 하늘의 위시리스트 (복각)	ㅇㅇ	15:29	4333	-
	숨겨진 공지 펼치기(6개)				
52512	개인의선택 ★ 그 와중에 문체… [11]	ㅇㅇ	23:04	1991	90
52511	개인의선택 ★ 설마 걔등 블아… [40]	노호	22:33	1996	94
52510	개인의선택 ★ 뭐? Korea에서… [23]	시로댕	22:58	1613	92
52509	창작 ★ 천재 청초계 병약 미… [38]	JAZZJACK	23:09	1611	148
52508	개인의선택 ★ 장문) 게임위… [123]	ㅇㅇ	22:50	4025	172
52507	창작 ★ 만화) 강아지 마녀의… [68]	나그네와강아지	22:50	1956	155
52506	창작 ★ 아루한장 [12]	badog512	21:34	1378	84
52505	개인의선택 ★ 뭐? 모니터링 … [33]	UncleISAAC	22:37	3143	149
52504	개인의선택 ★ 문체부 장관 개… [21]	ㅇㅇ	21:56	3694	109
52503	🔞 창작 ★ 하스미! 도와줘! [15]	KaruRega	14:16	2202	78
52502	창작 ★ 슬픈모모이 [16]	wujurana	21:47	1394	86
52501	창작 ★ 블아는 안하는데 유… [13]	ㅇㅇ	21:53	1220	70
52500	짤 ★ (보충수업이 끝나고 … [18]	바니바니아즈사	22:18	1986	136
52499	창작 ★ 만화) 우이와 슈뢰… [17]	초록복어	22:10	1763	110
52498	개인의선택 ★ 문체부 특:게임… [16]	페카단잔	21:44	2978	155
52497	개인의선택 ★ "공적기관이 아… [34]	ㅇㅇ	21:36	3504	105
52496	창작 ★ 미유그려왔어요 [25]	탈색안대	18:26	1215	72
52495	창작 ★ 미유 그림 [10]	Assemi	11:54	870	59
52494	창작 ★ 코코나를 그려와습… [46]	SDB	20:40	1917	129
52493	★ "이것보세요 유즈!" [32]	우자와레이사	22:04	2902	124
52492	🔞 번역 ★ 번역) 후레이, 후… [13]	FlashBang	2022.11.14	5910	104
52491	개인의선택 ★ 지금 상황을 정… [21]	사금파리	16:34	3503	249
52490	개인의선택 ★ 미성년자도 성… [36]	ㅇㅇ	18:53	3208	221
52489	번역 ★ 걸어다니는 야스 [13]	ㅇㅇ	2022.11.14	3895	109
52488	개인의선택 ★ "대단하군 까레… [14]	MRAP	18:51	2828	123
52487	창작 ★ 블아캐 아님) "안녕 … [26]	ㅇㅇ	21:53	2508	117
52486	★ 갤펌)픽시브 검열사태 요약 [44]	아홀로틀	19:25	4648	176